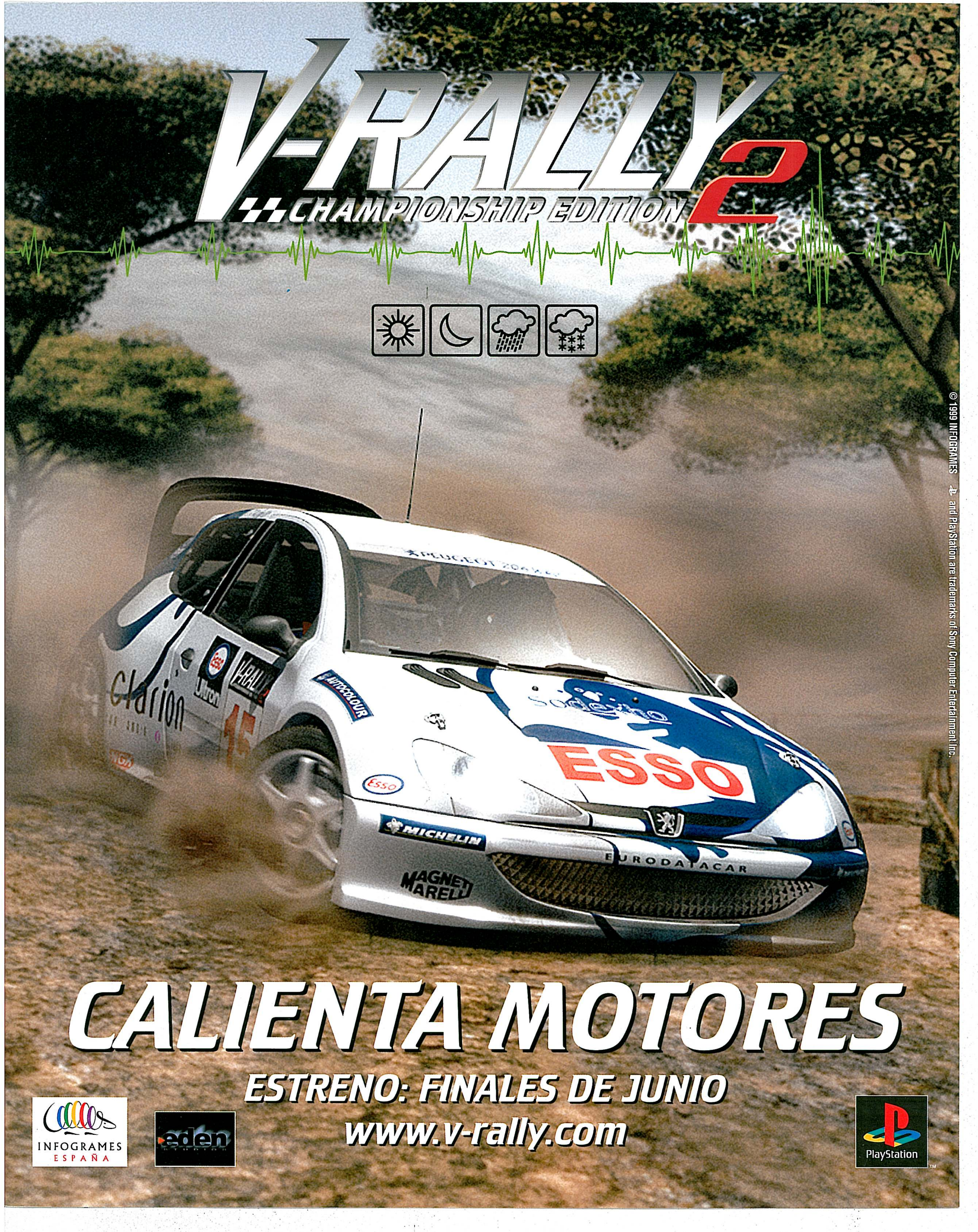


EN EL CD: RIDGE RACER TYPE 4, GEX 3D: DEEP COVER GECKO,
R-TYPE DELTA, ACTUA ICE HOCKEY, T'AI FU Y MÁS...
* CD sólo válido en España
SYPHON FILTER
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
¡40 JUEGOS EN CONCURSO!
Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine
Número 30
MC
975 Ptas.
5,87 €
ANÁLISIS
SYPHON
ACCIÓN Y ESPIONAJE
FILTER
El nuevo «mejor juego de PlayStation» es americano
PREVIEW
GRAN TURISMO 2
¿Puedes creer que se supere la perfección?
REPORTAJE
V-RALLY 2
¡Derecha! ¡Izquierda! ¡Cuidado con esa oveja!
¡PREVIEW!
OMEGA
BOOST
ROBOTS DE GUERRA
¡Sorpresa de los creadores de GT!
00030
8 414090 112772
La revista PlayStation más vendida del mundo


V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
© 1999 INFOGRAMES and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
CALIENTA MOTORES
ESTRENO: FINALES DE JUNIO
www.v-rally.com
INFOGRAMES
ESPAÑA
eden
PlayStation

Editorial

El 12 de mayo, justo el día anterior a la inauguración de la exposición E3 en Los Angeles, Nintendo anunciaba en Tokio su acuerdo con IBM para el desarrollo del procesador de su futura consola, todavía sin bautizar y conocida como Project: Dolphin. Nintendo pretende comercializarla en verano del año 2000. El chip funcionará a 400 MHz, el soporte de la consola será el DVD, y ofrecerá conexión a Internet.

Apenas dos días antes, el 10 de mayo, surgían rumores sobre el hipotético lanzamiento de una versión optimizada de Dreamcast previsto para marzo del 2000. Según esos rumores, Sega incluiría en su nueva consola soporte para el formato DVD y 32 MB de RAM, y dotaría a los usuarios de la Dreamcast original con un kit de actualización.

Entre verdades y presunciones, lo cierto es que Sony ha calado hondo. Sega parece querer alargar las mangas del modelito que acaba de estrenar, y Nintendo, después de pasarse tres años meditando lo que va a ponerse para la fiesta, aparece ahora con unas especificaciones sospechosamente parecidas a las de PS 2. La clave del éxito estribará en lo que las señoras lleven en el bolso: lo de siempre, el software.

Por otra parte, hace pocos días algún medio de comunicación se hizo eco de la supuesta denuncia presentada por una asociación profesional contra los responsables del juego *Metal Gear Solid* y nuestra revista, al parecer por incitar al consumo de drogas. Ello responde a una lectura sesgada de la descripción de uno de los ítems del juego en el número de abril de *PSMag*. Por lo visto, se nos entendió mal: es cierto que describimos que en el juego **el personaje** toma ciertas pastillas, lo mismo que dispara, detecta minas, etc. Pero en ningún momento quisimos inducir a nadie al consumo de drogas. Como tampoco revistas de la competencia, que han descrito el juego en semejantes términos. Así, desde luego, lo han entendido nuestros lectores, a través de los numerosos *e-mails* de apoyo que hemos recibido.

Empar Revert

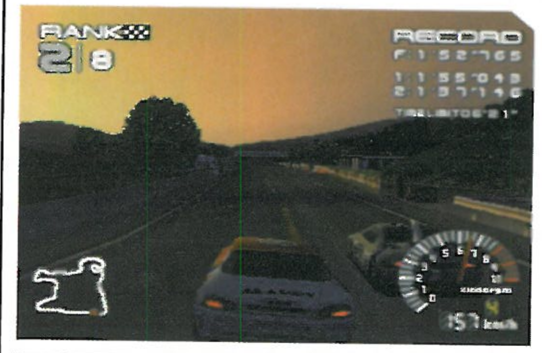
¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



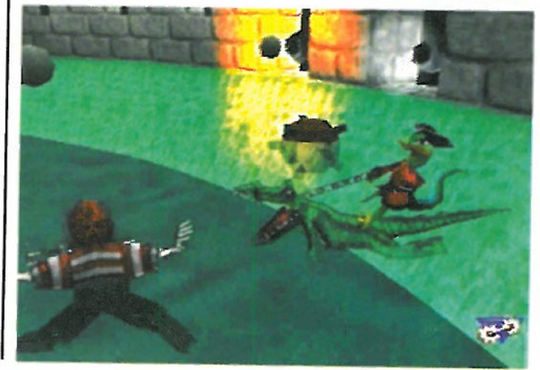
*CD incluido sólo para su distribución en España.

Este equivalente a una caja de bombones contiene gloriosas carreras, duro deporte, extraño kung-fú y tiroteo frenético. El disco de *PSMag* 30 es la degustación del paraíso. No te lo pierdas.









RIDGE RACER TYPE 4 — Jugable
Un fantástico circuito de tres vueltas de la joya de carreras de Namco. La estrella absoluta de este CD.

GEX 3D — Jugable
Explora un nivel vestido de Sherlock Holmes.

R-TYPE DELTA — Jugable
Revive la tensión del *shoot 'em up* en *scroll* con esta prueba de un nivel.

ACTUA ICE HOCKEY 2 — Jugable
Patina en una pista de agua congelada y disfruta. Suerte que llevas hombreras.

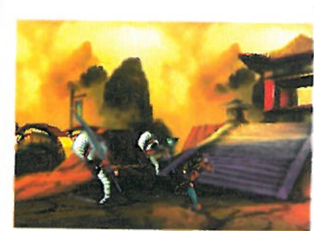
BIG RACE USA — Jugable
Una mesa de *pinball* ambientada en la ciudad de Nueva York.

SWING — Jugable
Alinea las bolas. Esto es *Bust A Move 2*, pero más difícil.

T'AI FU — Jugable
Ahora podrás hacer realidad ese sueño tuyo de convertirte en un tigre de kung-fú...

PANDORA'S BOX — Jugable
Otro puzzle. Esta vez, empuja cajas por ahí.

TEKKEN 3 TOURNAMENT — Vídeo
El torneo *Tekken 3* celebrado en Londres.









Sumario

30 junio 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Mònica Bassas**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Blanca Amorós, Alfonso Catena, Oriol Garcia, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Albert Lavila, Arnau Marín, Sonia Ortega, Carles Plana, Mike Roberts, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Domènec Umbert, Guillermo Vidal.

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefa de Publicidad: **Elena Cabrera**
Publicidad
Pilar González
Cobelas, 15, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

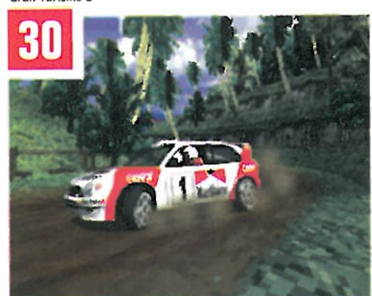
Edita
MC
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Solicitado Control O.J.D.

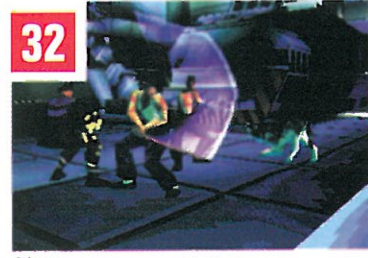




Gran Turismo 2



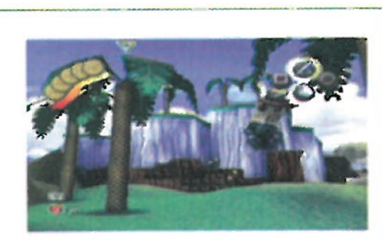
Rally Masters

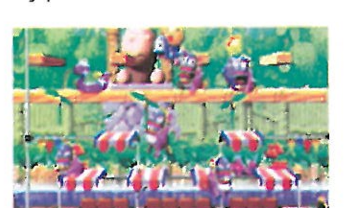


Saboteur

PRIMER CONTACTO

PREPLAY





36

Um Jammer Lammy

38

Croc 2

42

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

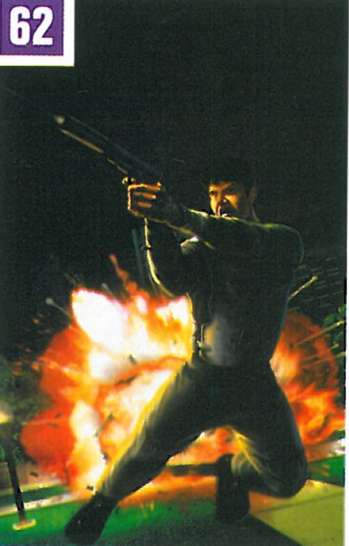
72

Warzone 2100

22

V-Rally 2

76 R-Type Delta

62

Syphon Filter

PLAYTEST

REPORTAJES



SECCIONES

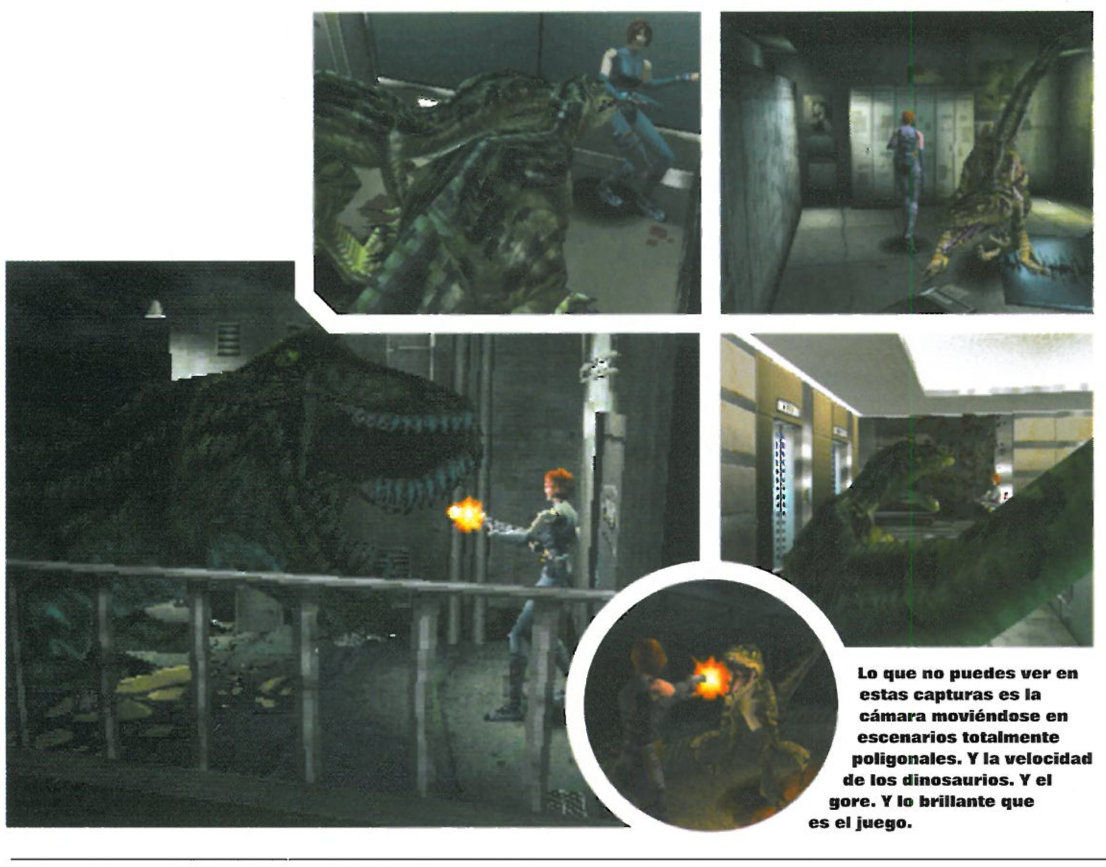
Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...



CAPCOM COMULGA CON POLÍGONOS

Y CAMBIA ZOMBIS POR DINOSAURIOS





Lo que no puedes ver en estas capturas es la cámara moviéndose en escenarios totalmente poligonales. Y la velocidad de los dinosaurios. Y el gore. Y lo brillante que es el juego.

Dino Crisis es una concentración explosiva de bichos, furia y violencia que ya empieza a echar chispas con nuevas imágenes y el vídeo secreto en que Capcom muestra en acción a sus reptiles. ¿Será el mayor éxito de estas Navidades? Quizá.

Como ya te comentáramos el mes pasado, *Dino Crisis* es el último título de la serie *Resident Evil*, en el sentido de que es el trabajo más reciente de los creadores de la serie *Resident*, Shinji Mikami y su equipo, aunque en esta ocasión se han distanciado de los ya familiares zombis y héroes de la popular serie. El argumento de este nuevo título se inspira en un guión de Michael Crichton, el autor de *El mundo perdido* y *Parque Jurá-*

LA SAGA *RESIDENT EVIL*


RESIDENT EVIL


RESIDENT EVIL: DIR. CUT


RESIDENT EVIL 2

Dino Crisis es el último título de Shinji Mikami de Capcom, el creador del survival horror (el género de terror y supervivencia).

Resident Evil nos introdujo en un mundo plagado de zombis y el juego vendió millones de copias. De hecho, ésa fue la razón de que Mikami se sintiera en la obligación de desestimar la casi completa versión del entonces *Resident Evil 2*. La «segunda» entrega debía reescribirse desde cero «para alcanzar la perfección». *RE: Director's Cut* se publicó para calmar la ansiedad de los fans mientras llegaba la auténtica secuela, *RE2*, que de nuevo se convirtió en el título más vendido de todos los tiempos hasta ese momento. ¿Y ahora? Pues ahora Mikami trabaja en la tercera entrega de la serie, *Resident Evil: Codename Veronica*, exclusivo para Dreamcast, y nosotros daremos la bienvenida a *Dino Crisis*.

Pero lo mejor de todo son los rumores sobre la llegada de *Resident Evil 3* para PlayStation...

sico. Te lo resumimos: una chica, la agente Regina, y su equipo viajan a la remota isla de Ibis para investigar los experimentos del profesor Kirk, que por lo visto pretende crear una fuente de energía no contaminante para el medio ambiente. Pese a haber recibido órdenes expresas de capturar al profesor Kirk y apoderarse de los detalles de su trabajo, Regina pronto se distrae de su misión por culpa de cientos de voraces dinosaurios que merodean por el lugar.

Lo que estas capturas no acaban de mostrar bien es... ¡tachán!, que el título no cuenta con un escenario prerrenderizado en 2-D con personajes en 3-D embutidos en él (como en la serie *Resident Evil*), sino que *Dino Crisis* opta por un estilo más parecido a *Metal Gear Solid*, con escenarios totalmente poligonales. ¿El resultado? Pues que la cámara se mueve libremente por el escenario y te permite observar a Regina en todo momento mientras explora. Pero en lugar de adoptar el sistema de seguimiento de la cámara de *Tomb Raider* o *Metal Gear*, la cámara de *Dino Crisis* actúa como en los títulos de la tradición *Resident Evil*. El vídeo del juego muestra perspectivas al estilo de *Resident Evil*, lo que permite ver con claridad lo que aparecerá a continuación (o lo que está detrás de ti) mientras juegas, al tiempo que ofrece esos escalofriantes ángulos de cámara que ya conocemos.

Las verdaderas estrellas del espectáculo son, sin embargo, los dinosaurios. En el vídeo aparecían dos tipos de bestias: velocirraptors y T-Rex, pero nos han prometido que habrá muchas más en el juego final. Lo más asombroso es la increíble velocidad a la que se mueven estas criaturas. Si estás acostumbrado a los zombis de *Resident Evil*, que avanzaban a trompicones, te dará un telele cuando te encuentres con los dinosaurios de *Crisis*, que corren como locos en pantalla a la caza de sangre. Además, la construcción poligonal del juego implica que los dinosaurios, cuando te descubren, te persiguen de sala en sala. Hasta que te giras y les vuelas la cabeza, claro. Je, je.

Este juego será enorme. El mes que viene te ofreceremos más noticias, y al siguiente, y al otro, hasta que se lance el título.

De momento sólo hay un personaje jugable, Regina. Pero no está sola: hay un montón de criaturitas haciéndole compañía.

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation.

Square presentará pronto *Legend Of Mana*. Es una secuela del antiguo RPG para SNES *Secret Of Mana* y contiene soporte para tres jugadores a la vez... Y *otro* posible lanzamiento de Namco: el loco *Monster Rancher II*. Grandes expectativas en cuanto a compatibilidad con PocketStation... Sony parece a punto de enrolar el trabajo de Enix *Dragon Quest VII*. Lo que se rumorea, sin embargo, es que no es gran cosa... *Centipede*, el clásico de las recreativas de los ochenta en el que tenías que disparar a, esto, ciempiés, intenta colarse en PlayStation por cortesía de Hasbro. Este *remake* en 3-D contará con seis mundos y soporte para un máximo de cuatro jugadores... Excel Research ha estado investigando qué compañía vendió más software durante 1998, y la ganadora es Sony, por supuesto. Los maestros de PlayStation se llevaron la palma con unas ventas globales de 3.033 millones de dólares, frente a los 1.555 millones de Nintendo, el rival más cercano... Más rol de Enix. *Star Ocean: The Second Story*, un gran éxito japonés, llegará a Estados Unidos este mismo mes. Éstas son buenas noticias porque, tras toda esa traducción de texto, sería todo un detalle publicarlo en Europa, ¿no?... Los lanzamientos de Konami para el futuro próximo comprenden *NBA In The Zone '99*, *Gungage*, *Rally Racing*, *Suikoden 2* y *Soul of the Samurai*...

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation.

Tenemos que disculparnos con Derbi por haberle cambiado la personalidad al mencionar su motocicleta Predator en el reportaje sobre los Premios *PlayStation Magazine* del mes pasado. Que nos guste la y griega no sygnyfyca que podamos meterla por todos lados... Cryo está terminando de pulir su *360*, un juego de carreras futuristas situadas en circuitos líquidos... Electronic Arts y DreamWorks Interactive están trabajando juntas para crear *Medal Of Honor*, un título sobre la Segunda Guerra Mundial para PlayStation. Los jugadores ejecutarán numerosas operaciones tras las líneas del enemigo, en un esfuerzo por evitar que Alemania invada Europa. Sus 30 niveles, sus escenas de vídeo y el asesoramiento por parte de un capitán retirado (que fue también asesor militar en *Salvar al soldado Ryan*, *Platoon* y *Nacido el 4 de julio*) prometen buenos resultados... Electronic Arts, por otra parte, está trabajando aún en *Castrol-Honda Superbike Racing*. El título debería contar con cerca de 14 circuitos, seis modos de dificultad y la opción de jugar en modo realista o arcade... 3DO y Team 366 se han unido para llevar a cabo *High Heat Baseball 2000*, el que se rumorea que será el juego de béisbol más preciso habido hasta ahora en PlayStation. Además, 3DO está a punto de terminar su *Army Men 3D*, un juego sobre soldados de juguete en guerra...

LA AVENTURA POR DEFINICIÓN

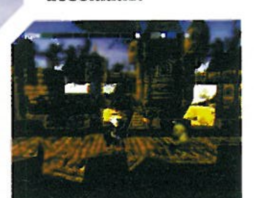
LUCHAR, ¿CASARSE?, ¡¿TENER HIJOS...?!

En un avance antes del Tokio Game Show del pasado mes de marzo, PSMag echó una ojeada a Dragonvalor, el nuevo y misterioso juego de aventuras de Namco que se lanzará en los próximos meses. Aunque está sólo al 10% de su desarrollo, este título añade otra cuerda a la floreciente lira de PlayStation.

Se trata de una conversión del clásico título arcade de Namco *Dragonbuster*. El juego te lleva a explorar misteriosas tierras, siguiendo el esquema de los juegos de rol, con la eventual tarea de vencer al dragón del juego, que, por cierto, es la estrella de toda la intro (un trabajo que combina imágenes generadas por ordenador, secuencias de cine, animaciones en 2-D y... heavy metal). El título incluye un montón de misterios y puzzles que resolver por el camino, aunque no es lo único que deberás hacer. Además de estrujarte el cerebro con los puzzles, deberás vencer a tu enemigos al estilo de un *beat 'em up*, y en cada batalla final deberás batirte con un dragón, «saltando y arremetiendo contra su cabeza y atacando su cola desde atrás», según Namco-san.

Al final de cada ronda, el héroe se casa con su hermosa damisela, previamente rescatada de las garras del dragón, claro. Y en la ronda siguiente encarnarás al hijo de la pareja anterior, y vuelta a empezar: explorar el territorio, vencer al dragón, cortejar a la doncella, tener un bebé... La historia se repite. Bueno, no exactamente, porque la elección de tu esposa alterará los genes de tu próximo héroe, por lo que las batallas nunca serán iguales, y en cada ronda se abrirán nuevos y diferentes caminos. ¿No es estupendo?

[1] Estos dragones... [2] A veces la acción es propia de un *beat 'em up*. [3] «Venga, guerreros esqueléticos, venid y probad mi acero.» [4] Explora esas escalofriantes mazmorras buscando damiselas desoladas.





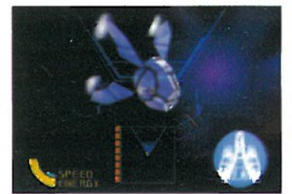


STAR IXIOM: DISPAROS A PUNTA PALA

NAMCO SACA BRILLO A UN *SHOOT 'EM UP* CLÁSICO

Al igual que sucede con Dragonvalor y su predecesor Dragonbuster, Star Ixiom es un remake de un clásico de Namco llamado Star Luster. Sin embargo, lo que en su día fue un modesto shoot 'em up se ha transformado ahora en un caótico título de estrategia espacial que engrosará la lista de los Colony Wars y compañía.

Eres líder de la United Galaxy Space Force, te llamas Roy Hynic y tu misión es pilotar Gaia en la primera guerra espacial del siglo XXV para proteger al destacamento humano y las bases más avanzadas de los ataques alienígenas. Se trata de una mezcla entre guerra intergaláctica con profusión de láseres y estrategia, puesto que deberás recurrir a la táctica para planear tus objetivos por la galaxia (modo mapa) y enzarzarte en peleas contra bichos de múltiples tentáculos (modo combate). Por el momento, el juego está al 80% de su desarrollo. Cuenta con magníficos gráficos, soberbias secuencias generadas por ordenador y mucho atractivo retro, con naves pilotables que resucitan de auténticos clásicos de Namco, entre ellos *Galaga*, *Bosconian*, *Galaxians* y *Starblade*. Por suerte, el modo de entrenamiento te preparará para la batalla principal, que es el modo Conquest. Mientras esperas que el título caiga del cielo, *PSMag* te seguirá informando.

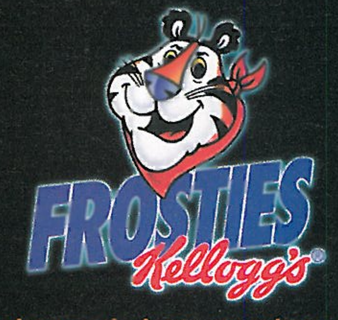




FUERZA EXPLOSIVA



Si desayunas Frosties, además de un montón de carbohidratos y vitaminas del grupo B, estarás tomando hierro. El hierro es necesario para transportar el oxígeno a las células de tus músculos y tu cerebro, ayudándote a sacar el máximo partido a tu cuerpo. Toma Frosties y ¡empieza el día con fuerza!



Despierta el tigre que hay en ti.

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション。

¿QUIERES SABER QUÉ SE LLEVA EN JAPÓN ANTES QUE NADIE? EL HOMBRE DE *PSMag* EN EL ESTE TE LO CUENTA TODO.

A JUEGO EN TOKYO

Te damos una cifra: 163.448. Ése es el número de visitantes que asistieron al Tokyo Game Show de primavera de este año, el primero de su índole que atrae a más de 16.000 personas. De todas formas, un considerable porcentaje de aquellos terminaron, sin duda, terriblemente decepcionados al descubrir que NINGÚN software de PlayStation 2 se presentaba en la feria. Sony se limitó a mostrar el siguiente cartel en su stand: «Lo sentimos, pero en este stand no se presenta material relacionado con la nueva generación de hardware». Aguafiestas.

Cabe decir que la muestra no supuso decepción alguna para los fans de PlayStation. De hecho, los juegos para la consola original de Sony supusieron el 43% del contenido de la feria, muy por delante del insignificante 11% de Dreamcast. Buena parte del resto de la feria lo ocuparon los juegos de bolsillo para Gameboy, Wonderswan y Neo Geo, lo que hizo patente que las consolas de bolsillo están en un buen momento. Por lo que respecta a los géneros populares, los juegos de música continúan siendo noticia, y también abundaron los clónicos de *Resident Evil*, entre los que se cuentan *Dino Crisis*, de Capcom, y *Count-Down Vampire*, de Bandai (que, en su folleto, hace referencia al clásico juego de terror y supervivencia).

Sin nada de la PlayStation de próxima generación, los títulos clave que luchaban por la supremacía en el stand de Sony fueron *Omega Boost* y *Um Jammer Lammy*. Al primero le faltaba por entonces una acción a la altura de sus asombrosos gráficos [cosa que, como verás en el PrePlay de este mismo número, ya no es así]. *Lammy* parece haberse ganado un hueco en los corazones de los jugadores japoneses, pese al dudoso cambio entre el rap y la guitarra. No vimos *Gran Turismo 2* por ningún lado.

Por otra parte, el departamento de nuevas y buenas ideas de Namco parecía escaso de material. Su última creación, *Ace Combat 3 Electrosphere*, se mostraba con ayuda de la típica y asombrosa secuencia generada por ordenador. Por desgracia, la acción de este *shoot 'em up* de vuelo podría haber resultado nueva e interesante en 1995, pero hoy en día parece algo pasada de moda. Ah, y los escenarios de ciencia ficción pueden decepcionar a los jugadores que busquen acción realista en el aire.

Mientras tanto, aunque el gran título de Capcom es sin duda *Dino Crisis*, su novedad más importante era *Capcom vs SNK*, un *beat 'em up* en el que aparecen personajes famosos creados por ambas compañías. Respecto a *Resi-*







***Dino Crisis*, o «*Resident Evil* con dinosaurios», como le llaman los demás en un alarde de imaginación...**

El juego de Bandai *Countdown Vampire*. Por desgracia, su protagonista no tiene nada que ver con los personajes de Anne Rice.



La simulación de trenes *Densha Da Go 2* [foto principal] es tan realista que llegó a la feria con dos horas de retraso.





«This is my window», nos dice una señora algo confusa en el festival.

dent Evil 3, se rumoreó que llegará para PlayStation en Navidad...

Los de Konami son todavía los más despabilados. Para placer de todos, la empresa dio a conocer la excelente conversión para PlayStation de su hilarante simulación de baile *Dance Dance Revolution*, que se vende con una esterilla sensible al tacto para que los jugadores puedan menear el esqueleto en la privacidad de sus casas. Incluso hay un modo para dos jugadores, para que sepas qué hacer con tus compinches en una lluviosa tarde de domingo. La compañía también reveló sus planes para producir un lote completo de secuelas de *Beat Mania*, con el evidente oportunismo de asestar un buen golpe ahora que la moda *Beat-Mania-Dance-Dance* mix está en auge.

Entre los otros muchos expositores, el stand de Bandai era seguramente el más impresionante. Entre sus títulos para PlayStation estaban el ya mencionado *Count-Down Vampire* y *Silent Bombers*. También se dio a conocer *Ichigeki*, inspirado en *Pokémon*, un *beat 'em up* de karate en el que los jugadores tienen que educar y alimentar a sus luchadores. Por último, Taito trajo *Densha De Go 2*, la secuela de la popular simulación de trenes, y Enix nos obsequió con *Dragon Quest VII*, todavía lejos de estar terminado. Los diseñadores deberían darse prisa antes de que llegue PlayStation 2 y lo eche a perder.

SQUARE REVELA UN SECRETO

Una de las grandes sorpresas en el Tokyo Game Show fue *Legend of Mana* para PlayStation, de Square, previsto para lanzamiento este año. Hace muchos años, la empresa cautivó a los propietarios de SNES con su excelente juego de rol *Secret Of Mana*. Ambos son estupendos títulos que muchos equiparan sólo a la brillantez de la serie *Final Fantasy*. Un proyecto *Mana* para PlayStation era de lo más inesperado.

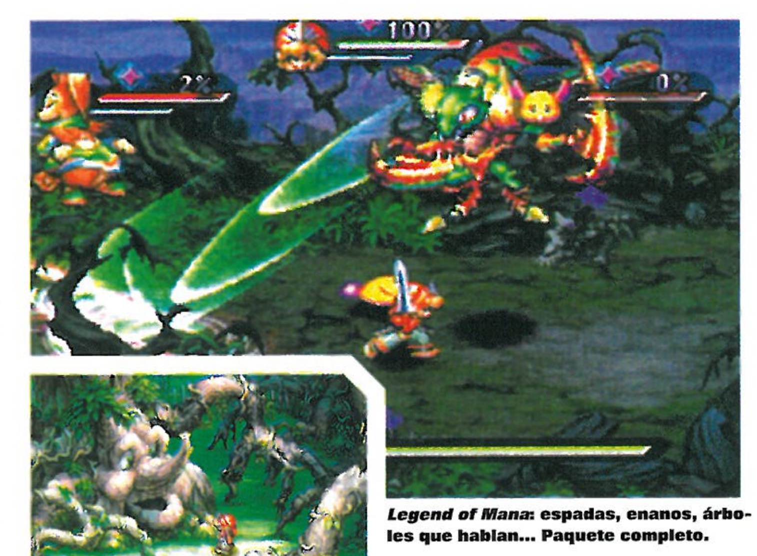
Junto a las producciones habituales de rol, Square ha añadido algunas características innovadoras a su último juego. El Land Make System, por ejemplo, permite a los jugadores hacer aparecer nuevos escenarios al descubrir los objetos correctos, escondidos por el paisaje. Cada escenario posee su propia naturaleza Mana, el principal acierto de Square, que juega un importante papel en el universo de *Legend of Mana*. El juego también incluye un sistema de edición de la acción que permite a los jugadores asignar armas y objetos clave a tres botones del pad, de manera que se reduce la desventura de pasearse por los complicados menús. Si nos basamos en las capturas de pantalla disponibles en la feria, los gráficos parecen 2-D más que 3-D en tiempo real, pero eso no debería desanimar a jugadores nostálgicos que busquen algo más de acción *Mana*.

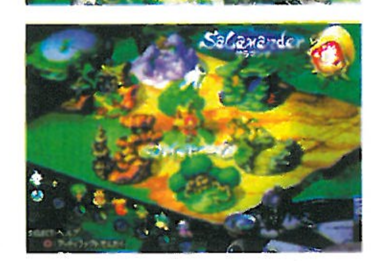
MÁS SQUARE

Legend of Mana no fue lo único que ofreció la veterana compañía. También hizo público *Cyborg* (parecido a *MGS*) y *Racing Lagoon*, un juego de rol ibasado, es increíble, en carreras de coches! Esencialmente, el juego se basa en la estructura de rol habitual, o sea, exploras el paisaje hasta que te encuentras con un enemigo. Visitas restaurantes, garajes y casas, y cada enemigo con el que te cruzas es un conductor rival, en lugar de un duende, un gnomo o similares. Entonces el modo batalla toma la forma de una rápida carrera en la que los competidores deben esquivar el tráfico. Interesante...



***Racing Lagoon*. Rol de carreras.**







***Legend of Mana*: espadas, enanos, árboles que hablan... Paquete completo.**

EL SONIDO DEL SILENCIO

Otro interesante concepto que se vio en el festival de Tokio fue *Silent Bombers*, de Bandai, una particular versión de los juegos *Bomberman*. Los jugadores disponen de una considerable cantidad de artefactos explosivos por control remoto que deben esconder por el campo de batalla, que también está ocupado por otros bombarderos. Cuando alguien pasa cerca de los dispositivos en cuestión, puedes activar la bomba para volar a la desafortunada víctima (a diferencia de *Bomberman*, en que eran cronometradas). La acción es furiosa y rápida, lo cual no sorprende si se tiene en cuenta que consiste en hacer detonar a otra gente en un espacio cerrado.



Morta como una serpiente.

電撃 PlayStation
LAS LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – LOS MÁS VENDIDOS

1. **Final Fantasy VIII** (Square)
2. **Space Battleship Yamato** (Bandai)
3. **The Majong** (Culture Publishers)
4. **Bass Landing** (Ascii)
5. **Armored Core: Master Of The Arena** (From Software)
6. **Beat Mania** (Konami)
7. **Option Tuning Battle 2** (Jaleco)
8. **Digimon World** (Bandai)
9. **Beat-Mania 3rd Mix** (Konami)
10. **Super Hero Sakusen** (Banpresto)

TOP 5 – LOS MÁS ESPERADOS

1. **Final Fantasy Collection** (Square)
2. **Saga Frontier** (Square)
3. **Dragon Quest VII** (ENIX)
4. **To Heart** (Aquaplus)
5. **Ensemble 2** (Mediaworks)

TOP 5 – LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. **Final Fantasy VIII** (Square)
2. **Final Fantasy VII** (Square)
3. **Tales of Phantasia** (Namco)
4. **Denso Suikoden II** (Konami)
5. **Xenogears** (Square)

* Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.

LOADING 57% COMPLETO

PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

CONTRA TODO PRONÓSTICO, SEGUIMOS EN ELLO

Estamos empapelando las paredes, incluidas las de revistas de la casa que nada tienen que ver con los videojuegos (a ver si así aprenden a valorar la absoluta trascendencia de PlayStation). Seguid dibujando y enviando vuestros resultados. Este mes, **Juan J. Porteiro Rives**, de A Coruña, pone en escena el armisticio entre los consoleros del mundo. Haya paz...

PD: El perro de la redacción se ha comido el sobre de un tal José Ángel G.R. de Lugo. Mil perdones. Tu cómic está esperando tus apellidos para publicarse. ¡Ponte en contacto con nosotros tan pronto como puedas!

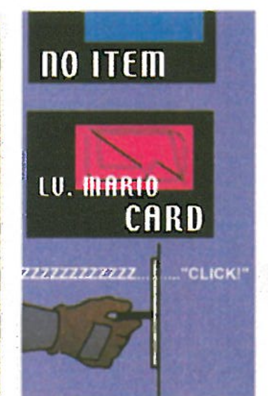
HORA: 23,45 P.M.
LUGAR: TOKYO, EDIFICIO DE NINTENDO

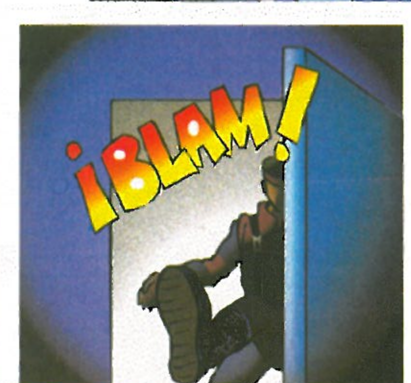




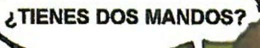












QUAKE II™
ASÍ DE CRUDO

LOS CEREBROS DE NINTENDO 64 Y PLAYSTATION,
LA FUERZA DE ID Y TU ALMA.
ESO ES TODO LO QUE HACE FALTA.

QUAKE II™ PARA NINTENDO 64 Y SONY PLAYSTATION TE TRAE MÁS NIVELES Y TODOS LOS NIVELES ANTES EXISTENTES TOTALMENTE REDISEÑADOS. TODA LA CALIDAD DEL PC CON LOS EFECTOS ESPECIALES Y SOMBRAS DE NINTENDO 64 Y SONY PLAYSTATION. ADEMÁS, UN NUEVO MODO DEATHMATCH PARA DOS Y CUATRO JUGADORES, CONTROLES TOTALMENTE PERSONALIZABLES Y OPCIONES PARA SALVAR PARTIDAS. SÓLO EL REY DE LOS SHOOTER´S PODÍA ALCANZAR TAL INTENSIDAD.

PANTALLAS MOSTRADAS DE NINTENDO 64

DISTRIBUIDO POR:

ACTIVISION.

PUBLICADO POR:







PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

¿VUELO O DUELO?

EL TERCER *ACE COMBAT* LISTO PARA EL DESPEGUE

Si hablas con los chicos de la brigada del PC, te dirán con desprecio que los simuladores de vuelo no pueden convertirse a PlayStation. De acuerdo, nosotros no tenemos nada que pueda compararse con sus espectaculares giroscopios, pero ¿a quién le importa? Mientras no llegue la sucesora de PlayStation a borrarles de la cara esa sonrisa de una vez por todas, Ace Combat 3 **de Namco es lo más parecido a un combate aéreo virtual.**





En el futuro, todo el mundo tendrá los ojos verdes...

Ambientado en el futuro, *Ace Combat 3: Electrosphere* te sitúa en la piel de un piloto que trabaja para la Universal Peace Enforcement Organization (UPEO, Organización para la Consecución de la Paz Universal). Los gobiernos estándar se desintegraron tiempo atrás, y ahora el mundo está controlado por dos grandes corporaciones: General Resource Ltd. y Neucom Inc. Los conflictos entre ambas continúan y tu misión consiste en mantener la paz. Bueno, eso hasta que, sospechosamente, la UPEO comienza a postergar la toma de decisiones importantes y Abyssal Dision, uno de los mejores pilotos de la General Resource Ltd., te invita a que te unas a ellos...



Furtivos disparos en el más que mejorado *Ace Combat 3*. Casi podemos oler la pólvora.

Ace Combat 3 no se aparta de sus predecesores sólo en términos argumentales: los gráficos se han mejorado, y ahora la luz del sol, los faros y las nubes cuentan con una representación mucho más realista. Hay incontables aviones en oferta, tanto realistas como futuristas, y en esta nueva versión tus decisiones afectarán el progreso de la acción. Si optas por alistarte con los de la General Resource, el argumento y la acción cambiarán de manera irrevocable.

En esta tercera entrega los controles son más sofisticados (el stick izquierdo controlará el avión y el derecho la cámara), los efectos de luz se han optimizado, nos encontraremos con informes e instrucciones estilo anime durante el vuelo (piensa en la Mei Ling de *Metal Gear*) y con combates más intensos. Además, la compleja trama argumental añade profundidad a un juego que, según Namco, «integra la emoción de los combates aéreos al tiempo que otorga al jugador una experiencia de vuelo más realista». Seguiremos informando.

EL CAOS SEGÚN MUCKY FOOT

LOS «EX» DE BULLFROG, AL ATAQUE

El futuro es horrible. O, al menos, así nos lo pinta el primer juego de los chicos de Mucky Foot, desde que se separaran de Bullfrog hará cosa de un año. Urban Chaos, que se lanzará, lo más seguro, el próximo mes de septiembre en España de la mano de Proein, nos presenta una aventura metropolitana preapocalíptica en la que debes dominar claves de beat 'em up, shoot 'em up y plataformas para salir con vida. Ahí fuera te espera una jungla por la que puedes desplazarte a tu antojo, con total libertad.

El argumento es un secreto bajo llave, pero Mucky Foot nos ha desvelado algunos aspectos del juego. En primer lugar, ha dotado al título con su avanzado motor 3-D. La acción se sigue a través de una vista desde atrás-arriba, pero tanto ciudades como personajes están basados en modelos en 3-D para acentuar la jugabilidad y sumergirte lo máximo posible en el juego, lo que significa que la cámara puede acercarse y alejarse en tiempo real en todo momento para brindarte la mejor perspectiva.

El realismo no se limita a conferir al título un bonito aspecto. La ciudad, por ejemplo, está plagada de fuentes de luz en tiempo real, es decir, que verás tu sombra proyectada cuando las atravieses. Ahora bien, tu sombra puede alertar de tu presencia a los enemigos más cercanos, y eso es nuevo. También podremos recoger objetos del escenario y utilizarlos como armas. ¿Es esto un cruce entre *MGS*, *Fighting Force* y *Syndicate Wars*? Pues a ver qué sale...

DESENPOLVA TU G-CON 45

POINT BLANK DISPARA DE NUEVO

Nunca llegó a ser tan popular como Time Crisis, con su estilo en plan James Bond / Enter The Dragon. Point Blank era un título de disparos con una mezcla muy atractiva de diversión arcade y emocionantes competiciones. Desde entonces, la G-Con 45 no ha tenido mucho trabajo, que digamos. Bueno, sin contar su frustrante encuentro con Judge Dredd, y no hablemos de Maximum Force. Ahora, la versión PAL de Point Blank 2 está a punto de aparecer.

Conocido como *Gunbarl* en Japón, *Point Blank 2* no es una conversión de las recreativas, sino que se ha desarrollado sólo para PlayStation. Además del curioso modo de «rol a base de tiros» del que te hablaremos el mes que viene, *Point Blank 2* cuenta con cuatro niveles (práctica, principiante, avanzado y muy difícil), cada uno con 16 escenarios. Los modos de resistencia y arcade procuran diversión a entre dos y ocho jugadores.

Todavía no hay noticias concretas sobre una conversión a PlayStation de *Time Crisis 2*. Con el código de *Point Blank 2* convertido a PAL, esperamos que éste aparezca en un momento u otro.

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation.

CARMAGEDDON
ATRÁPAME A ESE ALIEN...
Increíble. ¿Recuerdas que en *PSMag* 28 te dijimos que se sustituiría la sangre de los peatones arrollados por líquido de color verde? ¿Recuerdas que esos peatones, probablemente, terminarían siendo zombis? Pues bien, las últimas noticias son que atropellaremos ¡aliens! *Carmageddon* conserva las mismas opciones, entre ellas una treintena de vehículos (10 de ellos exclusivos para PSX), 30 circuitos y un modo para dos jugadores. Los gráficos siguen las pautas previstas (incluso se ha solucionado en parte la aparición súbita de polígonos en el horizonte y se han mejorado los efectos de luz en tiempo real). Sólo cambian los «viandantes», aunque podríamos decir que con ellos cambia por completo el espíritu del juego original. Se prevé su lanzamiento para este mes de junio. Encontrarás un análisis en profundidad en tu *PSMag* 31...

LA COMPETICIÓN *ROLLCAGE* SE ACERCA
El recuento de los tiempos sigue avanzando, y el mes que viene podremos hacer públicos los nombres de los cinco finalistas de la Competición *Rollcage*. Nervioso, ¿verdad? En el próximo número te diremos dónde y cuándo se celebrará la lucha por el increíble Alfa 145...

E3: PRIMERAS NOTICIAS

UNA EDICIÓN SIN DEMASIADAS SORPRESAS

Quinta edición de la Electronic Entertainment Expo. Los Angeles, del 13 al 15 de mayo. Acabamos de volver cargados de material hasta los dientes, danos un respiro. Te presentamos un avance de lo que hemos visto y te prometemos un reportaje en toda regla para el mes que viene.

No ha habido muchas sorpresas este año: ninguna gran revelación, aparte de las ya esperadas. Se han presentado cerca de 2.600 juegos para todo tipo de plataformas, además de hardware de sonido y gráficos y periféricos.

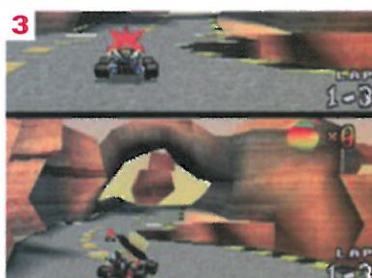
Entre los títulos para PlayStation que más atención han copado, *Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma* es uno de los principales. No se ha descubierto nada de su argumento o jugabilidad que no supiéramos el mes pasado. En cambio, parece que su prevista comercialización junto con la película de George Lucas no será posible a causa de problemas técnicos. La versión oficial de LucasArts, la compañía desarrolladora, es que el título está técnicamente terminado, pero que quedan algunos *bugs* por arreglar. No se ha determinado la nueva fecha de lanzamiento.

Capcom ha presentado *Dino Crisis*, del que tienes información en las páginas 6 y 7 de este mismo número. Los últimos detalles al respecto son que tu personaje podrá deambular por los escenarios con el arma desenfundada; con un toque al botón R2 podrás efectuar un giro de 180º, lo que te permitirá encararte con rapidez a cualquier enemigo que te ataque por detrás; y recibirás ayuda de tu unidad especial por radio.

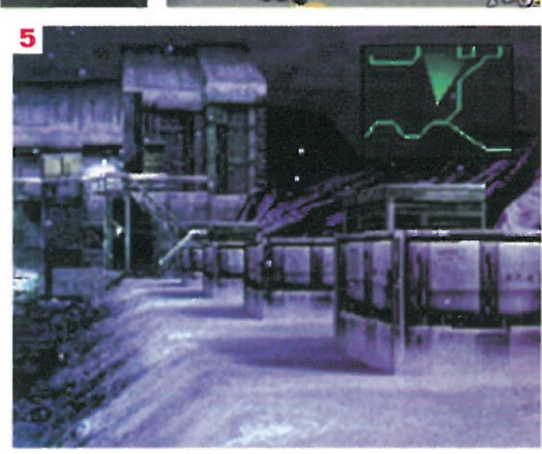
La compañía ha presentado también *Resident Evil 3: Nemesis*, que probablemente llegará a Europa a finales de este año o principios del siguiente. La acción tiene lugar antes y después de lo que ocurrió en *RE2*. Eres Jill Valentine, y se nos explica parte de lo que sucedió con los miembros del equipo S.T.A.R.S. (Chris, Barry y Jill). Lo curioso de *RE3*, tras comprobar las excelencias gráficas de *Dino Crisis*, es que sigue la línea de las entregas anteriores de la saga: en lugar de emplear una cámara flotante y un mundo en 3-D, *Nemesis* conserva la cámara fija y los escenarios prerrenderizados. La única característica innovadora que pudimos apreciar —además de que la dificultad es mayor— corresponde al *autotargeting*, el sistema automático de selección del objetivo al que disparar.

1


2


3


4


5


[1] Vista exterior de Los Angeles Convention Center, el lugar donde se ha celebrado la feria. [2] *Alien Resurrection.* [3] *Crash Team Racing.* [4] *Dino Crisis* [5] *Metal Gear Solid VR Missions.*

Konami presentó un vídeo de *Metal Gear Solid VR Missions*, un disco con más de 300 misiones que formará parte de la actualización *Metal Gear Solid Integral* que la compañía piensa comercializar en Japón. No se confirmó su lanzamiento en Europa. El vídeo no mostraba grandes cambios en cuanto a jugabilidad respecto al *MGS* que conocemos, aunque nos pareció observar que Solid podía correr mientras disparaba.

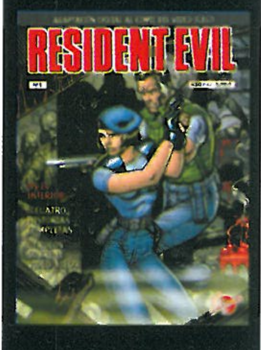
Wipeout 3, la esperanza de Psygnosis en el género de las carreras futuristas, incorpora tres nuevos equipos, ocho pistas más, siete armas nuevas (más cinco de juegos anteriores) y un modo torneo. Los gráficos tienen mucho mejor aspecto, y en

¡Psssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation.

CÓMIC OFICIAL DE *RESIDENT EVIL* RACCOON CITY EN PAPEL COUCHÉ

Atención a los incondicionales de *RE*: la editorial Planeta-DeAgostini acaba de publicar el número 1 del «cómic oficial de *Resident Evil*», una edición de 48 páginas con dibujos de Ryan Odagawa y guión de Ted Adams. Serán cuatro las entregas, de periodicidad mensual, e incluyen concursos y varios trucos para los juegos de la saga. El precio de cada ejemplar es de 450 pesetas.



LOS 10 MÁS VENDIDOS
1ª quincena de mayo*

1. **Ridge Racer Type 4**
2. **Bichos**
3. **Monaco Grand Prix 2**
4. **Dark Stalkers 3**
5. **Hugo**
6. **Gex 3D: Deep Cover Gecko**
7. **Civilization II**
8. **Need For Speed IV**
9. **Kensei Sacred Fist**
10. **Asterix**

*** Información cedida por Centro Mail.**

el modo a pantalla partida para dos jugadores no parecen perder demasiados cuadros ni detalles. El diseño de los circuitos es bueno, y la banda sonora, a cargo de DJ Sasha, es tan cañera como lo fue en su día la de *Wipeout XL*. Por otra parte, también pudimos ver *Colony Wars: Red Sun*, la próxima entrega del *shoot 'em up* de Psygnosis. Continúa basándose en misiones, pero tus decisiones cambiarán el curso de la historia. La compañía asegura que mejorará los gráficos y que aumentará el número de armas y enemigos.

En el apartado de segundas partes, nos topamos entre otros con *Toy Story 2*, de Disney Interactive, una aventura en la que encarnarás a Buzz Lightyear; *Spyro 2*, que promete 30 mundos distintos y nuevos movimientos del personaje (como nadar o escalar); *MDK 2*, de BioWare, en el que podremos jugar como Kurt, Max y el Dr. Hawkins; y *GTA 2*, del que no se sabe casi nada, aparte de que será posible disparar desde coches en marcha.

Naughty Dog está diseñando un título de carreras multijugador parecido a *Mario Kart 64* y *Chocobo Racing* (un juego de Square para uno o dos jugadores también presentado en la feria, que te permite escoger entre los personajes de *Final Fantasy*). Se trata de *Crash Team Racing*, una nueva aportación a la familia *Crash Bandicoot*. Ofrece más de 20 circuitos y cinco modalidades (aventura, contrarreloj, versus, grand prix y batalla), y podrán competir en él hasta cuatro jugadores.

Y mientras Accolade desarrolla *Test Drive Off-Road 3*, con 30 licencias de coches 4x4 en la cartera, más de 15 pistas y motor de juego nuevecito, Pitbull Syndicate trabaja en *Test Drive 6*, en el que se incrementan los obstáculos que tendrás que arrollar o evitar y se incluirán atajos.

Mission: Impossible, de Ocean, no estaba tan avanzado como esperábamos. En cuanto a *Tomorrow Never Dies*, de Black Ops y Dreamworks Interactive, tiene muy buena pinta. Los gráficos son buenos, aunque algunos de los personajes parezcan un poco cuadriculados, y la música es estupenda. Las secuencias de vídeo incluyen escenas de la película. Pronto sabremos más.

Otra de las licencias cinematográficas en transición a PlayStation es *Alien Resurrection*, una aventura que combina acción y disparos en tercera persona con elementos de puzzle y exploración a lo largo de 13 niveles. Por lo visto, no sólo te pondrás en la piel de la sargento Ripley.

Una de las novedades que más promete es *Too Human*. Se trata de una aventura futurista de gran tamaño (ocupará cuatro CD) que están desarrollando los canadienses Silicon Knights (los mismos que crearon *Blood Omen: Legacy of Kain*). Eres un policía cuyo compañero fue asesinado por un androide. Tu deseo de venganza te llevará a buscar trabajo en una enorme compañía informática para intentar averiguar qué sucedió. Pero la compañía conoce tus pensamientos y pretenderá experimentar contigo...

El juego se ejecutará en alta resolución, y de momento el protagonista puede correr, caminar y arrastrarse, además de cargarse enemigos con las manos y con varias armas que adquiere paulatinamente. Vimos algo parecido a unas gafas de visión nocturna y un zoom similar al que aparece en *Syphon Filter*.

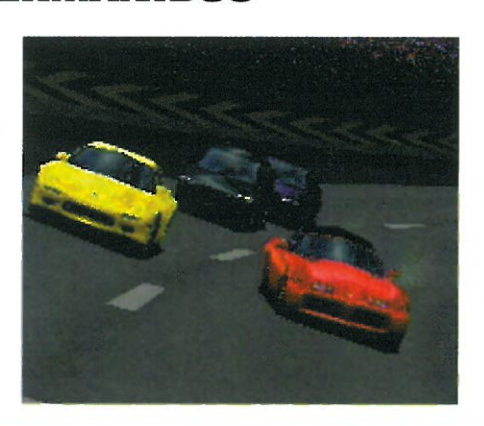
Y hablando de *Syphon*, circularon varios rumores sobre el desarrollo de una secuela, pero sus diseñadores, 989 Studios, no pronunciaron una palabra al respecto.

Vimos de todo, desde *Gran Turismo 2* a *Final Fantasy VIII* e incluso las primeras capturas de *Nightmare Creatures II*. Y nos dejamos la tira en el tintero. No te preocupes: el mes que viene, más.

PREMIOS INTERMANIDOS



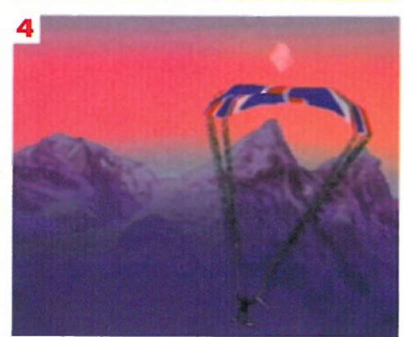
En el seno de la E3 tuvo lugar la segunda edición de los Interactive Achievement Awards, el pasado 13 mayo. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (N64) consiguió el premio al Juego de Aventura del año, Juego de Rol del año y Juego de Consola del año. El Juego de Carreras del año fue *Gran Turismo*. Algo es algo.







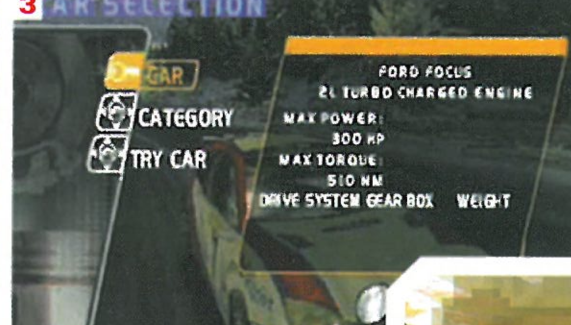




[1] *Resident Evil 3: Nemesis.* [2] *Spyro 2* (no es el nombre definitivo). [3] *Star Wars Episodio I. La amenaza fantasma.* [4] *Tomorrow Never Dies.*


El día debería tener 48 horas...
¡ Quiero hacer tantas cosas !
¡Tengo que ir a tantos sitios !
¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?
DERBI
THE RED POWER
FREE SHOP
ATLANTIS
La Clonación Del Tiempo
Nuevo Atlantis by Derbi: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. www.derbi.com







[1] Fíjate: el campo de visión es enorme. [2] Las diferentes texturas del suelo son fantásticas. [3] El menú de selección del vehículo nos encanta. [4] ¡Te has metido en una enorme y pixelosa nube de polvo cuadriculado! [5] Córcega es una preciosidad, tanto en la realidad como en el juego.

V-RALLY 2: CASI A PUNTO

MORDERÁS EL ASFALTO

Ha pasado mucho tiempo desde que disfrutamos de aquella maravilla que revolucionó el género de la conducción en PlayStation. Nos referimos a V-Rally, claro, el título con el que la compañía francesa Infogrames se ganó su prestigio en PSX. Casi dos años después, vuelven a la carga con la segunda entrega, resueltos a recuperar el protagonismo que perdieron con la entrada en escena de Colin McRae y dispuestos a vender de nuevo más de tres millones de unidades en todo el planeta.

Esta vez, Infogrames ha organizado, junto a la Federación Francesa de Deportes de Motor (FFSA), el mismísimo Rally de Francia, bautizado ahora como «V-Rally: 43º Tour de Corse», que se disputó entre los días 6 y 9 de mayo en la bonita isla de Córcega. *PSMag* estuvo allí para seguir la prueba y para comprobar el nivel de desarrollo del juego.

La compañía, con ayuda del Performance Analyser, ha tirado la casa por la ventana. Los coches, por ejemplo, ahora cuentan con más de 600 polígonos (más del doble que los del primer *V-Rally*). El juego al que tuvimos acceso en la «Village VIP» no era la versión acabada, pero ya exhibía gráficos en alta resolución y funcionaba perfectamente. La aparición de polígonos a lo lejos es menos brusca que en el primer juego, y en ningún momento hay pérdidas de cuadros por segundo (un defecto muy común en las versiones preliminares como ésta). No dábamos crédito: ¿están mostrándonos una beta ejecutada en PC? Pues no: aquello de lo que extraían el CD era una consola azul de programación. Increíble. Si la cosa sigue así, a finales de junio *V-Rally 2* se convertirá en el máximo exponente de las carreras de rallies en PlayStation.

El juego pondrá 18 coches a nuestra disposición —los modelos reales que han participado en el Mundial de este año—, sin contar con los 10 clásicos secretos a los que tendremos acceso de manera paulatina. Los circuitos serán 92

PATENTE DE CORSO

Fue una gozada asistir al rally de Córcega en vivo y en directo. El Citroën Xsara de Philippe Bugalski y Jean-Paul Chiaroni y el de los españoles Jesús Puras y Marc Martí, tan potentes como se esperaba, quedaron en primer y segundo puesto, seguidos del Corolla de Sáinz y Moya. Nos lo pasamos de miedo. Aunque nos lo hubiéramos pasado mejor en el asiento trasero de cualquiera de los coches que tomaron parte en la carrera...







[1] Uno de los Peugeot 206 WRC. [2] Carlos Sáinz en la Tour de Corse. [3] El bueno y el feo. El malo está haciendo la foto. [4] El Ford Focus de McRae quedó en cuarta posición. [5] El Toyota Corolla de Sáinz y Moya fue tercero en la clasificación.

y estarán esparcidos en 12 países distintos. Como sucedía en el primer *V-Rally*, cada uno contará con unas condiciones climáticas propias, y también con un determinado tipo de suelo (esta vez como en *Colin McRae*). Todos los recorridos son reproducciones de pistas auténticas. Eden Studios, el equipo de programación, ha empleado fotografías de todos los recorridos para después «copiar» los paisajes con todo detalle y conseguir el máximo realismo.

En la versión del juego que hemos visto en Córcega también se apreciaban algunos detalles complementarios muy en la línea de la serie *Ridge Racer*: ríos y cascadas que fluyen, aviones que atraviesan el cielo y todo tipo de elementos que contribuyen a recrear el ambiente oportuno.

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

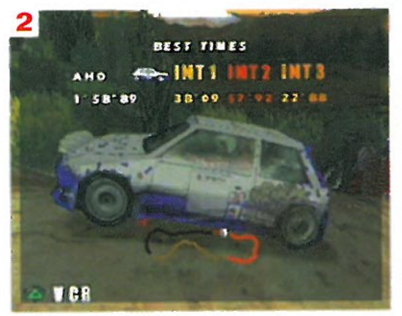
Los cristales de los coches ahora son, como ves en las capturas que acompañan estas letras, transparentes (es la primera vez que vemos esto en nuestra gris). Gracias a esto veremos al conductor y a su copiloto perfectamente animados, abalanzándose hacia delante en los frenazos bruscos y torciendo la cabeza en las curvas. Uno de los pocos problemas del primer *V-Rally* era la física de los vehículos: los coches no «pesaban», parecían de papel, y no sufrían daños por más que chocaras o volcaras. Ahora podremos comprobar una mayor sensación de gravedad y sufriremos la pérdida de ciertas partes de la carrocería en los accidentes. Si conducimos por un tramo enlodado, el coche se ensuciará de barro como en *Colin McRae Rally* y perderá el brillo.

Los modos de juego de *V-Rally 2* serán cuatro: Arcade (una sucesión de carreras en diferentes países con adversarios y *check-points*), Championship (todas las carreras de un determinado país, con adversarios pero sin tiempo límite), Contrarreloj (el clásico *Time Trial,* en el circuito que quieras y con un fabuloso coche fantasma) y Trofeo V-Rally (la sorpresa que Infogrames todavía no nos ha dejado ver). No obstante, quizá la novedad más interesante en cuanto a modos de juego sea la opción multijugador, en la que podrán participar dos, tres ¡y hasta cuatro jugadores! Las pérdidas de cuadros son mínimas, ya que se reduce el campo de visión representado y el número de polígonos de los coches.

¿Quieres más? Pues hay más: la solución a una de las depresiones más grandes de los últimos años, el editor de circuitos. En los meses anteriores al lanzamiento del primer *V-Rally,* Infogrames nos puso la miel en los labios asegurándonos que su maravilloso simulador de carreras contaría con un completo editor de circuitos que nos permitiría modificar los recorridos del juego y crear otros nuevos. Al final, en cambio, *V-Rally* llegó y no trajo un editor bajo el brazo. Ni siquiera permitía modificar la hora del día o el clima predeterminado a cada pista. Dijeron que había sido por falta de espacio en el CD, y que en los meses venideros quizás lanzarían un disco complementario con el ansiado editor... Pero este disco no llegó nunca. ¡Pues bien, problema solucionado! Han tardado dos años, pero Infogrames ha cumplido su palabra: *V-Rally 2* cuenta con un editor de circuitos, ¡y vaya editor! Con él podremos crear circuitos a nuestro antojo, con curvas tan cerradas como queramos, rectas, pendientes vertiginosas, saltos pequeños, saltos grandes y condiciones climatológicas a la carta. ¡Ah, y también podremos modificar los recorridos ya existentes! Así, si no nos gusta nada una curva determinada en un circuito, podremos «jubilarla» y reemplazarla por una inmensa recta o un giro más abierto.

La banda sonora de *V-Rally 2* corre a cargo del grupo francés Sin, unos chicos que mezclan varios géneros y suenan bastante bien. Ya no tendrás que quitar el volumen de la música para no ponerte nervioso, como sucedía con el *heavy metal* del primer *V-Rally.* En cuanto a los efectos sonoros, el rugido de los motores es casi perfecto. Eden Studios ha utilizado grabaciones de los motores reales para recrearlos en el juego, y como en *Colin McRae,* podrás oír al mismo tiempo el característico ruido del cigüeñal y los bruscos golpes de la caja de cambios. Los chicos de Infogrames nos han prometido que los efectos ambientales también serán muchos (una de las razones principales por las que nos enamoramos del primer juego), aunque todavía no hemos tenido el placer de comprobarlo.

¿Todavía quieres más detalles? Pues los encontrarás en el reportaje de la página 22: sólo tienes que darle la vuelta a esta página...





[1] Nunca habías visto un Nissan Micra en un juego de PlayStation, ¿verdad? [2] Después de cada carrera aparece el menú de estadísticas y la opción de replay. [3] Este Scort es el coche con el que Ari Vatanen patrocinó el *V-Rally* de N64. [4] No podrás creer la velocidad de este juego hasta que no la veas.









[1] Los fondos prerrenderizados se integran perfectamente con los escenarios 3-D. [2] ¿Te suena esta cámara? No, de *V-Rally* no, de *Colin...*

V-RALLY 2

EL ABUELITO DE LOS RALLIES EN PLAYSTATION HA VUELTO. *V-RALLY 2* REVISA POR COMPLETO EL TÍTULO ORIGINAL: GRÁFICOS OPTIMIZADOS, MANIOBRABILIDAD MÁS AJUSTADA Y UN PAR DE SORPRESAS MÁS. MÓNTATE CON NOSOTROS Y DEMOS UN GARBEO POR AQUÍ.

¿Por qué hay tantas recreativas de coches en las estaciones de servicio de las autopistas? Cuesta imaginar que alguien pueda gastarse las monedas que le han sobrado en una máquina cuando va a tener que conducir todavía más. Pues no sólo es así, sino que estos juegos siempre están rodeados de devotos. Y eso responde al atractivo inherente e inagotable que tiene el género de las carreras. La gente no cesa de pedir títulos de conducción. Siempre piden más. Y más. Y más. Incluso cuando se alcanza un punto de saturación, la gente sigue pidiendo más. Y, claro, Infogrames lo sabe.

Cuando le dimos al contacto a *V-Rally* por primera vez (9/10 en *PSMag* 9), allá por 1997, los aficionados al motor nos quedamos pasmados. El realismo. La velocidad. La posibilidad de elegir. Era de lo mejorcito hasta entonces, y sigue siendo un hito en PlayStation (aunque ahora, entre pesos pesados como *Gran Turismo* y *Colin McRae*, se queda algo atrás). ¿Había llegado el momento de una secuela? Sin duda. Veamos las impresiones iniciales sobre la reencarnación de este rey de los rallies.

La primera impresión revela pocas similitudes entre este título y su antecesor. Por supuesto, todavía es una cacofonía de autos saltarines, pistas deslizantes (aunque aquí se llaman etapas Special y Super) y acción repleta de derrapes, delirio, y agárrate-como-puedas-al-pad. Aún así, parece evidente que este *V-Rally* es un animal muy distinto.

«Los coches del juego original eran demasiado frenéticos», admite con franqueza Ari Vatanen, un veterano conductor de rallies para —entre otros—

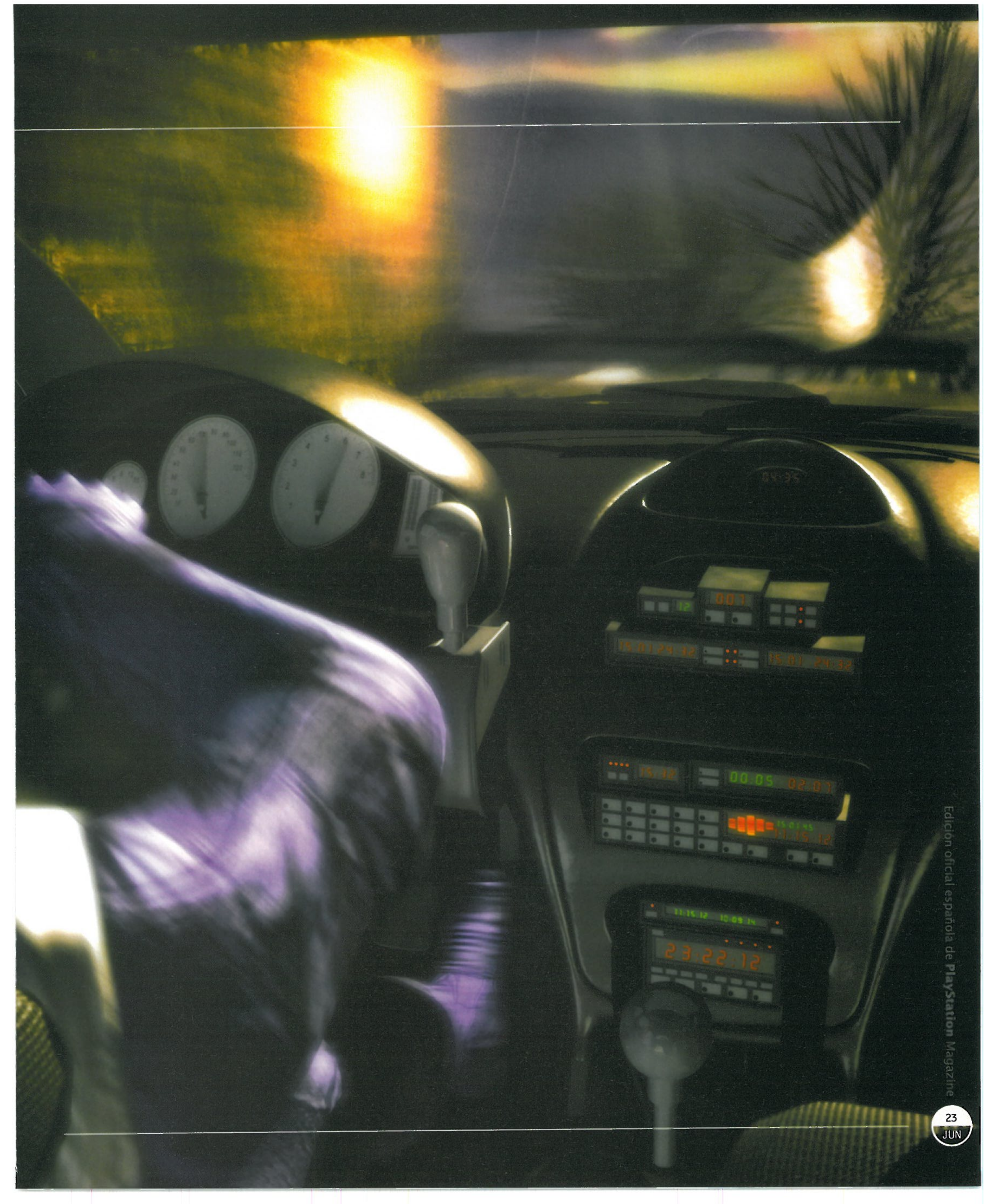







El Peugeot 306 y el Subaru Impreza. Dos de los 18 vehículos oficiales que se encuentran en *V-Rally 2*. ¿Impresionado? Es natural. A nosotros nos pasó lo mismo.





AL VOLANTE

El finés Ari Vatanen es asesor de *V-Rally 2*. Como piloto rubio, destacó en 1976 en el Campeonato Británico de Rallies, y en 1981 se convirtió en el Campeón Mundial. Por supuesto, su sello personal es un vaso de leche. A la derecha, Vatanen durante el rally Granada-Dakar de 1996. Es un gran chico.

Citroën y asesor en *V-Rally 2*. «Tenía que ser diplomático al respecto, pero realmente le faltaba inercia. En esta versión los coches son mucho más estables y más cercanos a la realidad». Tampoco se equivoca. Una de las principales críticas contra *V-Rally* fue que tenía una dinámica de control demasiado sensible. Un golpecito al pad en el momento equivocado te mandaba a la cuneta mientras tus perseguidores pasaban raudos ante tus narices.

Según el director creativo, Stephene Baudet, «el manejo de *V-R2* es diferente al de cualquier otro juego». Soberbia afirmación. Pero, ¿precisa? Si uno prueba el programa no notará grandes avances en la maniobrabilidad. Eso no significa que *V-Rally 2* decepcione. Al contrario. En realidad nos encontramos no tanto ante una muestra palpable de originalidad como ante un esfuerzo conjunto para que la mecánica del juego esté a la altura de sus competidores. Y encima ofrece muchas más cosas por el mismo precio.

¿Y cómo se consigue? Se han introducido 18 coches oficiales de rallies de 1999, así como diez automóviles extra (algunos con el nivel de detalle más logrado que hemos visto nunca en PlayStation). Cuando ves el *environment mapping* y las ventanas transparentes tras las que el piloto mueve el volante, no puedes dejar de impresionarte. Si a esto le añades la tierra y el barro que se pegan al coche y las abolladuras, quizá puedas concebir una imagen de lo que te espera en *V-Rally 2*.

Existen cuatro modos de juego: arcade, campeonato de rally, trofeo V-Rally y contrarreloj. El arcade es una sucesión de carreras en varios circuitos, como lo era en el original. El campeonato de rally también es como el del *V-Rally* original, con cuatro coches en pantalla al mismo tiempo, mientras que el trofeo V-Rally es una carrera contra un solo oponente. La escuela de rallies —calcada a la de *Colin McRae*, por cierto— puede resultar interesante para los menos familiarizados con el mundo del rally en sala de estar. Tres pistas conforman este espacio dedicado a los primeros pasitos, con la novedad de que esta vez son dos las voces que te guían. Una de ellas, de mujer. Como en el *Sega Rally 2* para Dreamcast...

Te habrás dado cuenta de que hasta ahora no hemos mencionado los circuitos. Ahí es donde la cosa se pone interesante. Hay



En el aspecto gráfico, *V-R2* está a años luz del título original. Échale un vistazo al modo para cuatro jugadores y comprueba lo que se puede hacer con sólo 120 polígonos por coche.

12 países, que recogen los escenarios más representativos. Muy bien. Muy bonito. Pero, ¿cuántos circuitos hay? Será mejor que te agarres: 92. En efecto, 92 pistas para que tu motor eche humo. La tira, vaya. Y sigue agarrándote, porque además *V-Rally 2* contiene el mejor editor de circuitos habido en PlayStation.

Por decirlo de alguna manera, el editor de circuitos es una versión descafeinada de un paquete de software llamado *Twilight*. El usuario dispondrá de un sistema basado en menús de iconos con el que podrá escoger el clima, noche o día, pistas lineales o cerradas, cortas o largas, difíciles o sencillas, así como escoger cualquiera de los países, cada uno con tres escenarios distintos. Ya puedes respirar. La construcción de los circuitos se lleva a cabo mediante módulos que pueden voltearse y deformarse a gusto del consumidor. Cuando hayas acabado con las ondulaciones de rigor podrás alterar la elevación del circuito. Así podrás crear subidas y bajadas. De hecho, con esta técnica se cae en la tentación de crear disparatadas montañas rusas. ¿Y por qué no? Los circuitos se pueden grabar en una tarjeta de memoria y se estima que en un solo bloque cabrán hasta siete. Esto significa 50 circuitos por tarjeta de memoria, no está mal.

CON ESTA TÉCNICA SE CAE EN LA TENTACIÓN DE CREAR DISPARATADAS MONTAÑAS RUSAS.

¿Algo más? Pues claro. *V-Rally 2* no sólo tiene una opción de pantalla partida para dos jugadores, sino que también hay una para cuatro jugadores. La versión para cuatro jugadores que pudimos probar no estaba optimizada y se ralentizaba bastante, pero según Eden esto se va a arreglar. Aun así, nos tuvo enganchados una tarde entera. Los vehículos que aparecen en la pantalla cuarteada están compuestos por unos 120 polígonos. Pero, para ver de qué es capaz *V-Rally 2*, tienes que regalarles a tus ojos los 600 polígonos por motor que figuran en la modalidad individual. Con la frecuencia de imágenes por segundo al máximo, cuando le des al acelerador te las verás con un reto violento y apasionante a la vez que sutil.

Se ha dedicado un gran esfuerzo a elaborar unos escenarios de competición fidedignos. Se tomaron miles de fotografías de las pistas reales en los países pertinentes para recrear su textura con detalle. Para añadir todavía más sensación de realismo, se grabaron los sonidos de los vehículos, de nuevo como en *Colin McRae*. Todo el ruido de los motores procede de coches auténticos, que evidentemente coinciden con los modelos que aparecen en el juego. Estamos hablando del nuevo Peugeot 206 World Rally Championship (que hará su aparición en el ahora denominado V-Rally Tour De Course del Rally de Córcega), y también del Ford Focus, del Toyota Corolla, del Peugeot 306, del Subaru Impreza, el Lancer Evolution IV de Mitsubishi, el Coupé de Hyundai, un Seat Ibiza, un Skoda y muchos más que ya te iremos anunciando.

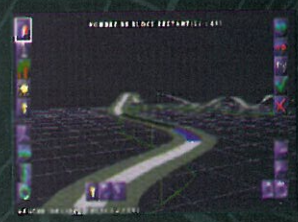
El único jarro de agua fría del título también está asociado con lo auditivo. Se ha contratado al grupo francés de rock industrial Sin para que aporte su inequívoco encanto a la banda sonora. Las guitarras chirriantes, las voces quejumbrosas (que se pueden cambiar) y todo un ambientillo que no se diferencia demasiado del de las pistas de baile de las pelis yanquis de los ochenta. La ayuda vocal que recibes de tu copiloto podría constituir un uso más creativo de tu pabellón auricular, si estuviera en castellano. Pero tenemos entendido que tus acompañantes siempre hablarán en inglés.

También existe una función de *replay* interactiva, que supone admirar tus triunfos más sonados o tus fracasos más estrepitosos una y otra vez. Estas mini-películas pueden guardarse en la tarjeta de memoria para presumir con los colegas.

Con todo lo que *V-Rally 2* está dispuesto a ofrecer, su éxito parece asegurado. No nos extrañará que incluso al más ocasional de los aficionados a las carreras se le haga la boca agua ante la sola idea de tener esto dando tumbos en la tele. Prepara el volante (es compatible con cualquier modelo) y ajusta el cinturón de seguridad al sofá. *V-Rally 2* aparece este mes. Vayan calentando motores...

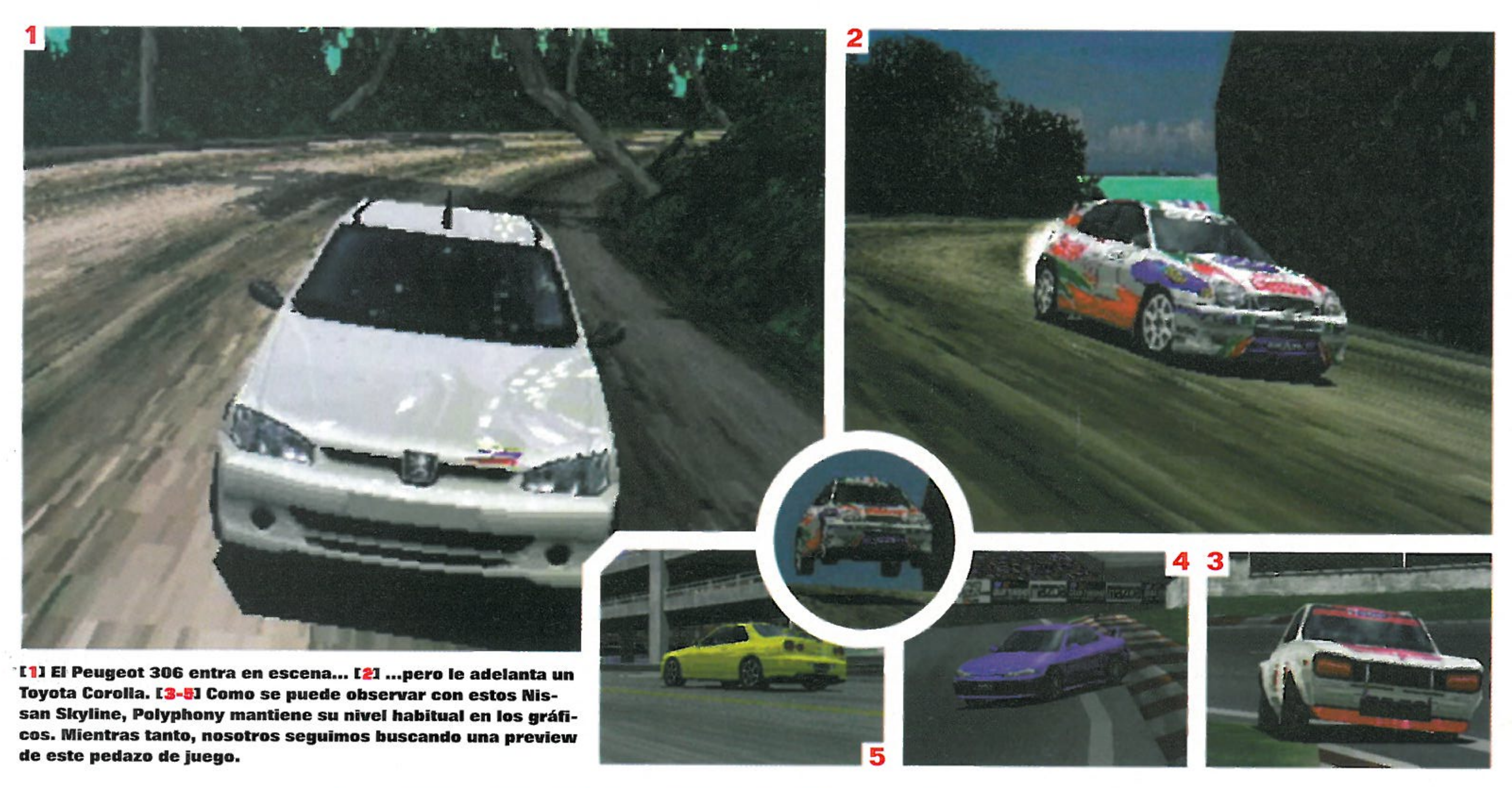
EL CREA CIRCUITOS





Izquierda: el software para PC llamado *Twilight*. Este es el programa que Eden utilizó para construir las 92 pistas del juego. Derecha: *V-Rally 2* contiene su propio editor de circuitos. Es una versión reducida de *Twilight* donde puedes avanzar paso a paso con giros y espirales y que luego te permite grabar tus dementes creaciones en la tarjeta de memoria. ¿El mejor editor de circuitos hasta la fecha?

primer contacto



[1] El Peugeot 306 entra en escena... [2] ...pero le adelanta un Toyota Corolla. [3-5] Como se puede observar con estos Nissan Skyline, Polyphony mantiene su nivel habitual en los gráficos. Mientras tanto, nosotros seguimos buscando una preview de este pedazo de juego.

GRAN TURISMO 2



El campeón de campeones se supera...

PERFIL



Kazunori Yamauchi

■ **Cargo:** Vicepresidente ejecutivo de Polyphony Digital Inc.

■ **Historial:** Este hombre hizo *Gran Turismo*. ¿Qué más quieres? Vale, Polyphony ha estado por ahí desde los principios de PlayStation. Su primer título para nuestra consola fue *Motor Toon GP*, un juego de carreras de dibujos animados que, aunque la mar de jugable, desde luego no dejaba entrever lo que estaba por llegar. *GP2* vino después, y finalmente la profundidad de *Gran Turismo*. Es un fan obsesivo de los deportes de motor y, por lo visto, su juego preferido es *Grand Prix*, un título para Amiga. Además de *GT2*, su equipo trabaja también en un prometedor *shoot 'em up* denominado *Omega Boost*, del que encontrarás un PrePlay en este número.

Género: Simulador de carreras

Editor: Sony

Fabricante: Polyphony Digital

Disponible: Diciembre

Un dato: 18 meses después de que Gran Turismo se pusiera a la venta ya se habían vendido 6,2 millones de copias. Su asombroso realismo cambió la percepción que la gente tenía de los juegos de carreras (sin GT, quizá no hubieran existido títulos TOCA 2 o Colin McRae). Ahora, con un volumen de ventas en Europa que avala este éxito sin precedentes, las expectativas ante una secuela no son pocas. En PSMag hemos tenido la suerte de conocer al señor Gran Turismo en persona, Kazunori Yamauchi.

Debes estar muy satisfecho ante el éxito mundial que obtuvo Gran Turismo.

Para ser sinceros, nunca esperamos que *Gran Turismo* se convirtiera en un título tan popular. Ver como se agotan continuamente las existencias en las tiendas es una sensación muy emocionante (e igual de gratificante resulta escuchar a la gente decir que el juego estaba a la altura de sus expectativas).

En nuestras visitas ocasionales a tiendas de juegos de otros países hemos podido comprobar el éxito de nuestra creación una y otra vez. Vimos aquellos enormes expositores promocionales y contemplamos el vídeo un millón de veces en las pantallas de televisión de las tiendas. Algunos estábamos tan sorprendidos que sacamos nuestras cámaras para fotografiar a la gente.

¿Cómo podéis mejorar lo que infinidad de expertos han descrito como la perfección?

Tenemos muy claro que las expectativas que despierta la secuela de *Gran Turismo* son muy elevadas, y esto nos ha incitado a esforzarnos aún más en nuestro trabajo. Para empezar, puedo deciros que el título será *Gran Turismo 2*. Tal como sugiere el nombre, *Gran Turismo 2* puede considerarse una progresión natural de su predecesor. La idea original de *Gran Turismo* era ofrecer en el juego una simulación realista del comportamiento de los coches de verdad. Para lograrlo hicimos un



[1-2] El morro achatado del Honda Beat. [3] ¿O tal vez el señor prefiera un Mitsubishi Lancer en plena carretera? Es una bestia representada a la perfección en *GT2*. [4-6] Quizá no puedas comprártelo, pero al menos podrás jugar con el nuevo Escarabajo de Volkswagen.

trabajo previo de investigación y de desarrollo que desembocó en la creación de un modelo que, en mi opinión, ha conseguido lo que se proponía en algunos de sus aspectos. Hemos hecho la simulación lo más realista posible: los coches representados modifican su comportamiento de forma natural en función de la maniobrabilidad, la puesta a punto, etc. Hemos prestado mucha atención a los detalles: a cada coche le hemos asignado un sonido de motor distinto, hemos fijado los precios de los coches de segunda mano... O sea, *Gran Turismo 2* se mantendrá fiel al concepto original de *Gran Turismo* y ofrecerá al jugador toda la diversión que conlleva conducir un coche de verdad.

Seguro que hubo aspectos que hubierais querido introducir en el primer GT.

Sí, en *Gran Turismo*, debido a algunas restricciones, no pudimos incluir todas las características que queríamos ofrecer en un principio. En *Gran Turismo 2*, sin embargo, teníamos que ser capaces de inserir muchos de estos aspectos, así como otros que hemos ideado basándonos en la colaboración que hemos mantenido con los jugadores de la primera versión. También estamos trabajando en la interfaz del usuario, y haciendo todo lo posible para garantizar que los jugadores noten una clara mejora en la nueva entrega. A la hora de poner a punto los coches, creemos que el juego original dejaba espacio para la mejora. Con el tiempo del que disponemos haremos lo imposible para convertir la conducción en un placer, optimizaremos los automóviles y perfilaremos una presentación más clara y de uso más sencillo.

Tres preguntas inevitables: ¿cuántos coches habrá?

Planeamos actualizar la gama de coches que ofrecía el original para reflejar los últimos cambios (tanto en modelos como en nuevos lanzamientos) de los coches reales.
También pretendemos aumentar bastante el número de modelos que se pueden registrar. Los usuarios han expresado su deseo de disponer de una amplia gama de modelos, y vamos a hacer lo posible para satisfacer sus peticiones. En el título original tuvimos que excluir algunos coches porque no pudimos llegar a un acuerdo con los fabricantes, pero ahora estamos embarcados en negociaciones para conseguir las licencias, y tan pronto como sea posible os lo haremos saber. No obstante, por razones que no vienen al caso, no hemos podido contar con Ferrari ni con Porsche por segunda vez.

¿Y qué hay de los circuitos?

La otra gran mejora son los circuitos nuevos en los que estamos trabajando. El usuario podrá emplear a fondo su criterio y pericia estratégica para escoger con más atención el rendimiento del coche, sus características, la puesta a punto y el estilo de conducción que se adecue a cada pista (y su aspecto gráfico también será destacable).
Los circuitos incluirán Roma, Tahití, Seattle, Pike Speak (un monte de Estados Unidos) y Laguna. Laguna es el único circuito auténtico que hay en el juego, y somos los únicos que disponemos de la licencia. Utilizar pistas inventadas nos permite aprovechar al máximo el motor del juego.





Los de espíritu «JASP» pueden optar por un Volkswagen Golf y darse un garbeo por las calles de Roma.











En su incesante búsqueda de realismo (y aprovechando la ocasión para conducir por una pista de carreras a trepecientos km/h), Kazunori y sus colegas se fueron al circuito de Donnington, en Inglaterra. Allí grabaron los vehículos y sus motores con un micrófono para incluir los sonidos en *GT2*.

Por último, ¿qué hay de las esos test de licencia?
Esta vez contamos con 60 tests. Alguna gente que los probó nos dijo que eran demasiado sencillos o demasiado complejos. Incluiremos algún tipo de ayuda para aquellos que no son demasiado buenos a la hora de superar las pruebas.

¿Cuál es tu opinión personal acerca de la secuela?
Es muy arriesgada, muy realista y sin embargo muy experimental. Esperamos disponer de cerca de 400 coches reales y al menos 20 pistas. Si todavía queréis más, tendréis que esperar al siguiente *Gran Turismo*...

En PSMag informamos de que en la secuela habría rallies al estilo Colin McRae Rally. ¿Hay algún otro tipo de carreras que no nos hayáis contado?
Sí. En efecto, habrá rallies, pero un aspecto completamente nuevo de *Gran Turismo 2* son las carreras de berlinas. Tendremos los *muscle cars* americanos con los que competir o incluso sacar de paseo por carretera. Los vehículos no se limitarán a un tipo de carrera.



[1-4] Está claro que al equipo de *GT* le encantan los Skyline de Nissan. En la oficina de Polyphony había modelos, dibujos, revistas y documentación de casi todo coche existente.

¿Podrías conducir, por ejemplo, una camioneta por la pista de rallies y ver cómo responde?
Podrías conducir un viejo Honda SX por la pista de rallies (no conseguirías ningún punto, pero sin duda sería toda una aventura y sabrías lo que se siente).

El juego ya funciona (pudimos ver cómo Kazunori probaba una versión aproximada del circuito de rally de Tahití), pero ¿cuánto queda para terminarlo?
Debemos haber completado un 70%, pero en realidad sólo estamos a medio camino. Podríamos trabajar dos años más en él, pero cumpliremos con los plazos previstos.

¿Qué juegos os han llamado la atención mientras desarrollabais Gran Turismo 2?
Ridge Racer Type 4. Para el equipo de *Gran Turismo*, *RRT4* es mucho mejor que el primer *Gran Turismo*, porque han cuidado más los gráficos que la física de los coches y de la conducción. El aspecto de los coches también está más conseguido.

Gran Turismo fue el primero en utilizar el Performance Analyser para sacar el máximo provecho de la capacidad de PlayStation. ¿Cuánto queda por exprimir?
Ya casi hemos alcanzado el máximo rendimiento de la consola. Queda muy poco por utilizar, así que resulta muy difícil perfeccionar el original. Queremos mejorar la sensación que se tiene al conducir, la relación entre tú y tus contrincantes. Además, algunas de las estructuras de menús no eran lo bastante fáciles de usar. También queremos probar con el JogCon [el «volante-pad» creado para *Ridge Racer Type 4*].





¿Quién quiere un Ferrari cuando puede disfrutar de un Mini?

¿Quién trabaja en el nuevo Gran Turismo?
El equipo comprende 30 personas: cinco programadores, dos personas de gestión de datos y el resto son diseñadores, debido a la gran cantidad de coches y pistas. Todos los que trabajaron en *Gran Turismo* están trabajando ahora en *Gran Turismo 2*. Simplemente contamos con más diseñadores. La mayoría de los miembros del equipo no han vuelto a sus casas desde hace dos semanas.

La demo de Gran Turismo para PlayStation 2 fue impresionante, teniendo en cuenta que el equipo sólo tuvo tres semanas para diseñarla.
Ya teníamos la próxima plataforma de PlayStation en mente cuando programamos el primer *Gran Turismo*.
Cuando tuvimos que crear la demo de *Gran Turismo* para PlayStation 2, vimos que nuestras intenciones habían ido por buen camino. Me muero de ganas de hincarle el diente a PlayStation 2.
Uno de mis sueños para la PlayStation de próxima generación es otro *Gran Turismo*. Me encantaría colaborar con Piero Ferrari [el vicepresidente de Ferrari]. Si él pudiera diseñar el coche de sus sueños para una futura versión de *Gran Turismo*, me haría muy feliz.

¿Qué planeáis hacer para PlayStation 2?
¿Qué os gustaría?

¡Gran Turismo 3!
[Sonrisas]



RALLY MASTERS

Gremlin intenta remontar posiciones. Mejor será olvidarse de *Motorhead*...

Género: Carreras de rallies
Editor: Infogrames
Fabricante: Gremlin Interactive
Disponible: N/D

Más coches para los que se pirran por la velocidad. Gran Turismo arrinconó por completo el título anterior de Gremlin sobre el mundo de las carreras, Motorhead. Así que... ¿cómo se comportará Rally Masters ante V-Rally 2 y el temido GT2? Su productor, Steve Banks, se muestra optimista.

¿Existe algún elemento nuevo en la jugabilidad que lo aventaje ante sus competidores?
No podría hablar de elementos aislados. Se trata de un paquete completo. Contiene los mejores aspectos de *Sega Rally* o *GT*, además de características de nuestra propia cosecha. Comprende también los mejores formatos, desde participar en competiciones individuales hasta pruebas valederas para el campeonato, pasando por carreras entre dos o más coches, correr contrarreloj, mejorar el tiempo de un circuito o luchar contra los elementos. Pero, sobre todo, de lo que se trata es de dominar tu coche. Tendrás que conocer a fondo las características individuales de cada automóvil para sacarle el máximo rendimiento. Competirás contra los mejores conductores del mundo y podrás medirte con ellos. Estoy convencido de que mucha gente que compra juegos de carreras mira las competiciones reales y se dice «Yo podría hacer eso». Pues bien, *Rally Masters* te da la oportunidad de probarlo sin tener que robarle el Corolla a Carlos Sáinz. En este juego encontraréis todo eso y más, un realismo sin precedentes y diversión a tope.



[1-2] Como puedes ver, los modelos de coches tienen buen aspecto. Redondeados, detallados... Vamos, como si fueran coches de verdad. [3] Determinar el aspecto de un vehículo durante la fase de diseño es un proceso muy complejo.

¿Qué es lo mejor?
La experiencia. El juego te permite competir en cualquier automóvil de rally de los setenta, ochenta o noventa contra cualquiera de los conductores de estas décadas, cada uno con sus especificaciones técnicas y niveles de habilidad. Puedes competir contra el pasado. ¿Cuántos deportistas no estarían encantados de poderse medir con los mejores de todos los tiempos?

¿Qué hará que la gente lo juegue más de una vez?
La sensación de velocidad. Pregúntale si no a cualquier conductor de rallies de verdad. Evidentemente, jugando a *RM* no puedes matarte de un accidente, pero si pudieras el juego lo tendría todo. La conducción de cada coche, el sonido del motor, la sensación de ir al límite y con el bólido a punto de reventar. Le das al contacto, arrancas el motor y es como si estuvieras allí mismo.

¿Qué tipo de investigación llevasteis a cabo para conseguir este grado de realismo?
Buena pregunta. Yo vivo en Sheffield y mi novia vive en Manchester, a unos 60 km. al norte. Cada vez que voy a verla tengo que conducir por una carretera estrecha y llena de recodos. En un año y medio he aprendido a controlar el coche a la perfección bajo cualquier condición climatológica y a altas velocidades (un día de estos dejaré de tener suerte). Empezamos por dejar de lado la física, la IA, las colisiones y el sonido de *Motorhead*; todo excepto el excelente motor de gráficos. Después nos pusimos a trabajar en los circuitos y a desarrollar los gráficos para nuevos niveles. Si te fijas en su calidad







[1] Las marcas que dejan los neumáticos en el terreno están bastante bien. [2] Bricolaje digital. [3] Vaya asco de carretera: polvo, barro... [4] Pero, ¿este juego no era de coches? [5] El diseño de los circuitos. [6] Un bonito detalle: fíjate en ese charco. [7] ¡Abróchense los cinturones! [8] ¿Te gustaría conducir por aquí, verdad?





veréis que hemos elegido a unos artistas con mucho talento. El hecho de que *RM* tenga la misma calidad en todas las plataformas habla por sí solo.

¿Estamos hablando de Motorhead con coches de rally?
[Ríe] No, en lo único en que se parece a *Motorhead* es en los coches: todos tienen cuatro ruedas (aunque a veces puedes perder alguna por el camino). A pesar de todo, *Motorhead* era un buen título, muy rápido, y lo mismo sucede con *Rally Masters*. Sin embargo, me gustaría volver a destacar que no se trata de una secuela.

¿Alta resolución? ¿60 imágenes por segundo?
No a las dos preguntas. No con este nivel de detalle. Podéis estar seguros de que no va a parecer lento, pero era imposible permitirse el lujo de alcanzar 60 imágenes por segundo. La sensación de velocidad se consigue gracias a la rapidez con que se deja atrás el paisaje.

¿Cómo funciona la licencia a la hora de incluir conductores y equipos famosos?
La licencia de *Rally Masters* es la clave del producto. En los campeonatos todos los participantes empiezan en las mismas condiciones: es cuestión de habilidad y agallas, y no de quién tiene el motor más potente. Así es como se decide el mejor conductor del mundo. Primero compiten contra otro conductor en unos automóviles idénticos. Luego el juego se amplía y los participantes y equipos pasan a formar parte de los auténticos campeonatos de rally (las competiciones al estilo *Colin McRae Rally* o *V-Rally*). Puedes participar en ellos tantas veces como quieras, pero para entrar en la clasificación y recibir ofertas de equipos superiores tendrás que demostrar tu pericia en la carrera de campeones. Existen tres divisiones (F2, World Rally Cars e Historic) donde puedes ascender o descender.

¿Por qué deberían decantarse los jugadores por este título entre tantos otros?
Porque ninguno de ellos cubre todos los aspectos. De hecho, ninguno cubre un solo aspecto por completo.

¿Podrías detallarnos la profundidad del juego, la cantidad de niveles, circuitos y coches?



Fabricantes: Peugeot, Ford, Renault, Citroën, Rover/MG/Williams, Skoda, Audi, Hyundai, Subaru, Mitsubishi, Toyota, Seat y Lancia. Coches: 24 modelos base. Equipos: más de 50. En total, más de 70 coches. Circuitos: 51, todos ellos distintos.





[1] El juego está muy centrado en los combates en 3-D con múltiples atacantes. Intentarán pararte los pies... [2] El fiel Shiro nunca se aleja de su amo. [3] Envía a Shiro a atacar y mantener a raya a otros rivales. [4] A los amantes de los animales les encantará saber que el can no la palma. Qué alivio, ¿eh?

SABOTEUR

Un hombre y su perro se las tienen con una mega corporación

Género: Aventura/combate

Editor: Proein

Fabricante: Tigon

Disponible: Septiembre

De la casa de Tomb Raider y Soul Reaver se acerca un nuevo título de exploración en 3-D. Con una espada. Y un perro. ¿Pero esto qué es? A ver, el diseñador: señor Wilson, ¡explíquese!

Describe el juego en 100 palabras.
Interpretas el papel de Shin Ienaga. Quiere vengarse de la malvada corporación GENE, que mató a su abuelo y tiene secuestrada a su hermana. Desde pequeño su abuelo le enseño ninjitsu, lo que le confiere una agilidad excepcional y una enorme destreza con la espada.
Al principio del juego Shin tiene muy pocas pistas, así que decide infiltrarse en el cuartel general de GENE. Para poder avanzar el jugador deberá no sólo explorar y resolver puzzles, sino también luchar contra uno o varios oponentes al más puro estilo *beat 'em up*. El juego conduce al personaje por cinco mundos distintos, cada uno vigilado por unos enemigos terribles. Además, el final tiene un giro inesperado.

Perspectiva en tercera persona... ¿nos encontramos ante otro Tomb Raider?
Es *Tomb Raider*, pero con enfrentamientos en 3-D a lo *beat 'em up* contra más de un oponente, y con un personaje secundario que es único, Shiro.

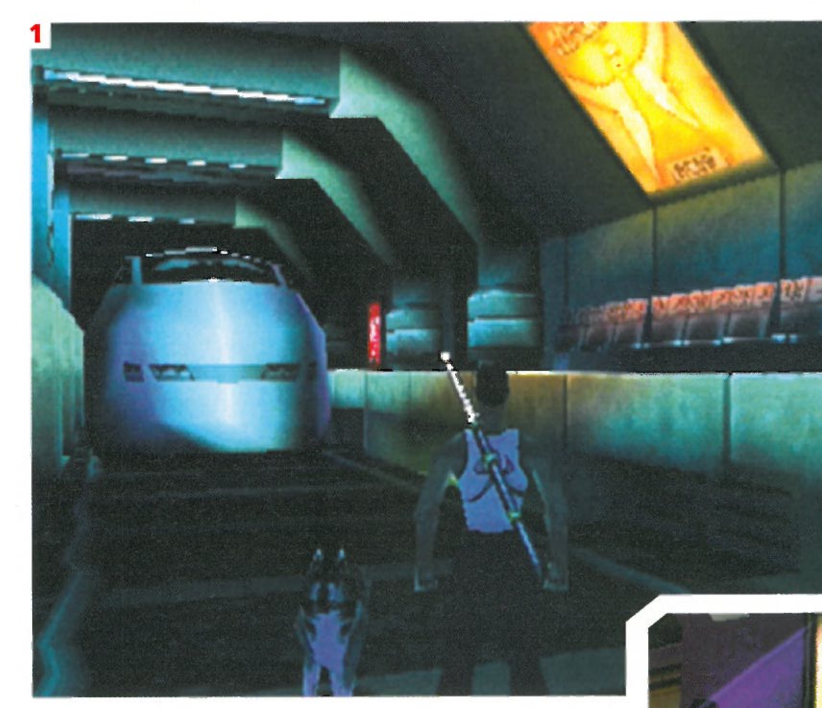
¿Qué pinta aquí el chucho?
Shin cuenta con la ayuda de Shiro, su fiel perro. Shiro le sigue a todas partes y puede atacar a los malos si su amo se lo ordena. También

puede colaborar en las partes más enrevesadas del juego (al recuperar objetos o resolver puzzles). Shiro es capaz de abalanzarse sobre cualquier enemigo que Shin pueda ver. Conseguirá matar a los oponentes más débiles, pero en la mayoría de los casos sólo logrará retener al atacante. Si se aferra a un enemigo demasiado tiempo, acabará por librarse del perro. Sus ataques son muy útiles durante los combates contra más de un oponente, donde es capaz de mantener un asaltante a raya.

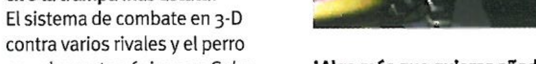
¿Y qué hace el resto del tiempo?
Shiro siempre sigue a Shin por todo el juego. Alertará al jugador ladrando o intentando detectar a los enemigos ocultos con su olfato. En determinadas situaciones, Shin puede pedirle que le ayude. Por ejemplo, Shiro es capaz de arrastrarse por debajo de una puerta cerrada y activar un botón al otro lado para abrirla.

Descríbenos la mecánica de ataque de Shin.
Tenemos los típicos botones para bloqueo, puñetazo/espada y patada, que se utilizan junto con la cruceta para dirigir al personaje y obtener combos. Con una combinación de teclas también pueden ejecutarse agarres y otros movimientos especiales. Y, puesto que es un ninja, Shin tiene algún que otro cuchillo que lanzar. Además, los guardias sueltan sus armas (pistolas, barras, etc.) cuando se les vence, y Shin puede recogerlas y utilizarlas. *Saboteur* tiene más de 100 movimientos de combate.

Cuando Shin se sube a la moto, ¿dónde va Shiro?
Shiro es muy listo. En ocasiones es difícil seguir a Shin, pero Shiro siempre encuentra la manera de alcanzarle.



[1-2] Además del combate hay mucha exploración, estilo ***Tomb Raider***. **[3]** Shiro puede oír y oler cosas, y te avisará sobre posibles peligros o pistas. **[4]** Parece mentira, este tío prefiere una espada a una buena pistola. **[5]** ¡Au!



¿Puede morirse el perro? ¿Os dais cuenta que los de la Sociedad Protectora os lincharán si el chucho la palma?
Shiro puede resultar malherido (empezará a gimotear y cojear un rato hasta que se recupere). Por suerte, GENE infravalora la importancia del perro y no le asesta ningún golpe mortal. De hecho, en seguida se centran en Shin cuando el perro queda fuera combate.

¿Cuántos niveles hay y qué tipo de escenarios comprenden?
Hay cinco niveles, interiores y exteriores, por encima y por debajo del agua. Hay un mundo volcánico, una base subacuática, una estación lunar, un antiguo templo japonés y sus jardines.

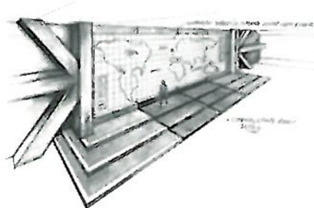
¿Cuál es la mejor parte del juego en lo que respecta a la jugabilidad? ¿Cuál es el puzzle más difícil o la trampa más astuta?
El sistema de combate en 3-D contra varios rivales y el perro son elementos únicos en *Saboteur*, y sin duda dan mucho de sí. Sobre las trampas y puzzles... ¡no voy a revelar ningún secreto!

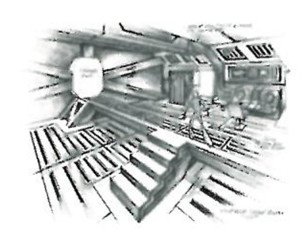
¿Y de qué parte te sientes más orgulloso, en el aspecto técnico?
Desde el punto de vista técnico, la compresión de las animaciones y el motor 3-D son de lo último en PlayStation. Cualquiera que vea *Saboteur* por primera vez se quedará de piedra ante las animaciones realistas y los conseguidos escenarios.

¿Algo más que quieras añadir?
No he mencionado la IA de los enemigos. Aprenden tu estilo de lucha y adaptan sus defensas a él. La secuencia de vídeo de la intro también es alucinante. Temple se encargó del guión, y creo que marca un hito en el mundo de los videojuegos.

Cuéntanos algo que no hayas contado a nadie.
Existe un truco en *Saboteur* para cambiar los movimientos normales de Shin y hacerlos muy distintos (¡Nadie tiene idea de esto, así que no abráis la boca!).







Tigon se pasó meses planeando niveles y dibujando el talante de *Saboteur*. Pronto lo veremos en vivo y en directo...

EDITOR	Infogrames	ORIGEN	Alemania
FABRICANTE	Sunsoft	GÉNERO	Simulador de fútbol
DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno a ocho



Ha llegado la hora de un rato de fútbol a cuatro.
Puma se lanza a calles y patios a hacer malabarismos con el esférico...

Bueno, hemos visto juegos promocionados por la FIFA, la UEFA, Michael Owen, la selección inglesa... Así que parece que con *Street Soccer* Infogrames esté rebañando las últimas migas del género.

Para los no iniciados, *Street Soccer* es un torneo de fútbol a cuatro que se practica en el interior de una zona amurallada. Es muy parecido al fútbol sala, con los tres jugadores de campo corriendo como posesos mientras el portero guarda una meta minúscula. A excepción del fuera de juego, se observan todas las reglas del fútbol a gran escala, pero puedes hacer uso de las paredes para botar pases a tus compañeros. La idea era concebir un juego más acelerado y con mayores exigencias en cuanto a habilidad por parte del jugador (aunque eso no quiere decir que *Puma Street Soccer* lo haya conseguido).

Aunque incluya todo el rollo de voleas, pases y trucos, a la versión que tenemos de *Puma Street Soccer* le faltan tanto ritmo como precisión. Al comprimir todo el deporte rey en una pista tan reducida, *Street Soccer* se convierte en un partidillo frenético, que requiere reflejos relámpago y una habilidad exagerada. Los intrincados pases y la táctica de centrar y correr sí que conforman la base del juego, pero *Street Soccer* no sabe mantener el ritmo. Se utilizan los botones del pad para efectuar los movimientos y, aunque no son nada complicados, los pases y entradas no se pueden considerar ni fluidos ni rápidos. Un comienzo poco prometedor.

Si el equipo de Sunsoft ha conseguido rectificar el sistema de control, *Puma Street Soccer* puede suponer una diversión interesante. Los escenarios son imaginativos pero, de momento, sólo sirven para disimular los defectos. Cabe recordar que la serie *FIFA* ya ha utilizado el fútbol sala como parte de un paquete completo, que da a *PSS* el aspecto de un subjuego, en lugar de un producto completo.

Dejando aparte su valor como «novedad», es poco probable que *Puma Street Soccer* pueda rechistarle a ningún campeón futbolístico de PlayStation.

Ya sabemos que Diego Maradona y Paul Gascoigne eran jugadores «innovadores», y ya ves cómo acabaron...





[1-2] Con jugadas así acabarás destrozándote la rodilla.



[1] ¿Es eso hierro? [2] Pobre, no tiene ninguna posibilidad. [3] ¿Qué hacen estos chicos de Puma?



LO MEJOR

- En potencia, un juego con buen ritmo.
- Escenarios originales para los campos.
- Entre los profesionales ocultos se encuentran Deschamps y Asprilla.

LO PEOR

- Falta de velocidad y precisión.
- Una animación de jugadores patosa.
- Interés limitado a largo plazo.

QUIZÁ...

Puma Street Soccer constituye una alternativa agradable a los títulos habituales de fútbol de 11 contra 11, pero tropieza en el primer obstáculo. Para que funcione un juego de fútbol a cuatro hacen falta unos controles intuitivos y rápidos. Por desgracia, el ritmo del juego de Sunsoft es más bien lento. En potencia, podría ser el homólogo de rapidez y furia de la serie *NBA Jam*, pero de momento *Street Soccer* tiene tan pocas posibilidades de rivalizar con el deporte rey como Marta Sanz con Madonna. Lástima, pero una bola de nieve no sirve para nada en el infierno


NICKELODEON
Rugrats
TM
UN BEBÉ TIENE QUE HACER
LO QUE TIENE QUE HACER.
GAME BOY COLOR
THE Rugrats MOVIE
THQ
LICENSED BY Nintendo
Rugrats
Search For Reptar
PlayStation
Par 4
Swing 2
THQ
www.thq.com
TM
www.playstation-europe.com/rugrats
© 1999 Viacom International Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado a THQ Inc. Nickelodeon, Rugrats y todos los títulos relatados, logos y personajes son marcas de Viacom International Inc. Creado por Klasky Csupo, Inc. THQ y el logo de THQ son marcas de THQ Inc. " " y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 · Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com



Patada, puñetazo, todo está en la mente... Más música de estilo libre con la nueva superestrella del rock en 2-D.

Olvídate por un rato de ese récord que intentas superar en *Gran Turismo*. El placer de marcarse un solo de guitarra ante un entregado público del grosor de una hoja de papel es quizá igual de satisfactorio. Sí, la simplista locura musical que comenzó con *PaRappa The Rapper* ha vuelto y, para ser francos, *Um Jammer Lammy* da la nota. En serio. De acuerdo con el precedente establecido por *PaRappa*, Lammy —una ovejita guitarrista— acapara la atención en mitad de un argumento estrafalario, centrado en las dudas de la protagonista, sus creencias espirituales y los consejos de sus amigos (no es broma). Así como *PaRappa* carecía de la confianza suficiente para convertirse en el Will Smith canino, Lammy duda de sus habilidades como rival de Lemmy. Así se prepara el terreno para una serie de lunáticas situaciones en las que sólo llegarás al estrellato con la correcta reproducción de melodías complejas, siguiendo los patrones de botones establecidos. Las clasificaciones son Genial, Bien, Mal y Fatal, según la sincronización/exactitud del usuario. Pero las canciones...

El *PaRappa* original era una idea sencilla, bien ejecutada, y los creadores han tenido el sentido común de conservar el motor del juego casi intacto. A medida que se despliegan las delicias gráficas de cada escenario, aparece el conocido patrón de iconos en la parte





Lammy [a la derecha] apaga las llamas con una manguera de aire.

superior de la pantalla. Retan al jugador a ejecutar algunos de los solos de guitarra más duros a este lado de Smoke On The Water. Se han abandonado los tartajeantes coros de «¡Patada! ¡Puñetazo! ¡Todo está en la mente!» a favor de riffs atronadores y chirridos estilo Hendrix. Con esto no sólo se ha creado un juego que —pese a no ser otra cosa que *PaRappa* con guitarras— parece muy original, sino que exhibe una amplia gama de estilos

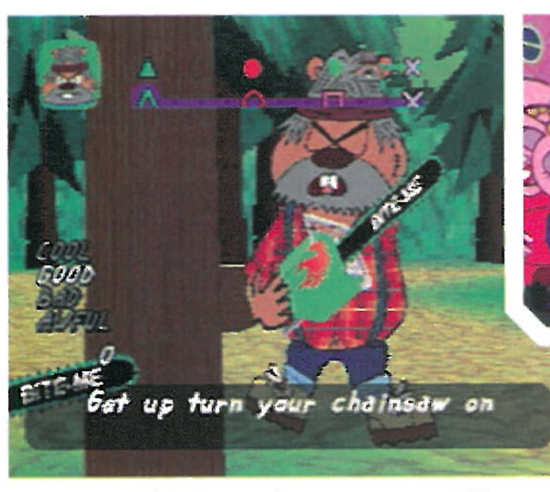






Estropea las canciones y tu recompensa será un castigo del gran maestro, el propio PaRappa.

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Sony**	■ GÉNERO	**Toca conmigo**
■ DISPONIBLE	**Agosto**	■ JUGADORES	**Uno o dos**



Te diriges a los árboles motosierra en mano para tallar una nueva guitarra. Luego viene una extraña historia sobre la avaricia y el embarazo...



de música. Esto es lo que hace de *Um Jammer Lammy* una estrella.

En cada etapa aparece Lammy acompañando en un dúo a un cantante invitado. *PaRappa* ofrecía distintos estilos vocales, mientras que las habilidades de Lammy con las cuerdas se ponen a prueba con canciones trash, nanas melodiosas y agudos solos. Además de exponer los avances conseguidos desde el juego anterior, el variado repertorio de Lammy también supone un enorme progreso para la música en PlayStation. Es obvio que los diseñadores tuvieron que destinar todos sus recursos a esta pseudosecuela, pero la cuestión es que *Um Jammer Lammy* quita el aliento con su contenido y versatilidad musicales, y cada canción se encadena con nitidez a la posterior. Al mismo tiempo, remite al título original a través de las inteligentes versiones de las letras.

Todo empieza de una manera bastante sencilla, como cuando el Maestro Cebollino, la estrella del nivel de iniciación de *PaRappa*, da marcha al asunto ante una insólita multitud con acordeones o enormes dientes por cabeza. Es chocante, pero de algún modo funciona en el contexto del juego. Los inmensos personajes, de colores chillones, bailotean con cada canción.

Pantallas inundadas de color se van sucediendo mientras Lammy y sus estrellas invitadas se mueven al ritmo de la música y la multitud responde a las notas disonantes con abucheos y burlas. Es otra de las cosas que hacen de *Um Jammer Lammy* algo tan especial, y desde luego te hará sonreír en numerosas ocasiones.

Pero eso no significa que no tengamos algunas reservas. Las secuencias de notas del jugador suelen estar pegadas a las que actúan como patrón y, pese a emplear una fuente mayor, se parecen demasiado. Una solución más razonable consistiría en colocarlas simplemente debajo, aunque admitimos que algunas de las canciones más rápidas podrían sufrir las consecuencias. Sin embargo, esperamos que encuentren un arreglo mejor para la versión PAL.

Pese a ser una secuela de *PaRappa* (y sí: el rapero orejudo aparece en una ocasión), *Lammy* renueva el terreno conocido: se ha construido un reto más difícil, con más canciones, y los cantantes de la CPU tienen mayores expectativas. En resumen, *Lammy* tiene un aspecto estupendo y constituye un brillante ejemplo de lo que nosotros entendemos por hacer un buen trabajo.



Un gato azul, músico. Total.





Con unas ventas del original que alcanzaron los 1,3 millones, el creador de *PaRappa* Masaya Matsuura tiene una dura tarea por delante con la secuela...

¿Cuáles son las principales diferencias entre PaRappa y Lammy?
En general es una chica tranquila y tímida que, cuando tiene una guitarra en las manos, se convierte en agresiva y extrovertida. «Todo está en la mente» es el lema principal del juego. Además, algunos usuarios también encontraron que *PaRappa* era demasiado difícil o demasiado fácil. Ahora hemos incluido un modo Fácil en el que recibes ayuda de la CPU.

Uno de los primeros personajes tiene una voz que recuerda a alguien...
Bueno, Isaac Hayes es uno de mis músicos favoritos.

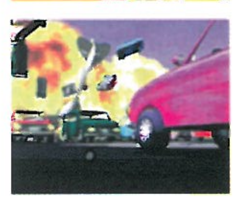
¿Por qué cambiar el rap por la guitarra?
Es algo que me pregunta mucha gente. En realidad no hay un motivo. Sólo es algo que quería hacer. Es un reflejo de mis gustos musicales y los (nuevos) personajes. La guitarra tan sólo es un ingrediente. Como regalo, ahora puedes utilizar el stick analógico como pedal de efectos. Nuestro efecto preferido es el *wah-wah*...

¿Te sientes responsable del éxito de Beat Mania y todos los demás juegos de acción rítmica?
He oído hablar de ellos, pero nunca he jugado con estos juegos. *PaRappa* es distinto por completo a cualquier otro medio: la música, cualquier cosa. La *Beat Mania* va sobre disc-jockeys. Nuestro juego es para cualquiera.

¿Por qué crees que PaRappa tuvo tanto impacto?
Quizá todo el mundo quería algo distinto...







Los gráficos son tan simples que de hecho resultan refrescantes. Los dibujos son el contexto perfecto para esta locura de argumento.



OPINA

LO MEJOR

- Una música sorprendente.
- La animación está bien sincronizada con las canciones.
- Una atracción más duradera.
- Genial sorpresa al final...

LO PEOR

- Las secuencias de iconos son difíciles de seguir.

QUIZÁ...

Para ser una ligera actualización de *PaRappa*, *Um Jammer Lammy* parece toda una innovación. Puede que se deba al asombroso trabajo de guitarra a lo largo de todo el juego. Mientras el original nos dejaba alucinados con su gama vocal, la gran riqueza de estilos musicales que ofrece *Lammy* hace que *PaRappa* parezca incluso desfasado. El uso de guitarras también consigue que el juego suponga un mayor desafío. Algunos de los últimos riffs son muy difíciles de emular y requieren una sorprendente destreza por parte del jugador. *Um Jammer Lammy* se merece el éxito. Depende de ti que lo consiga.

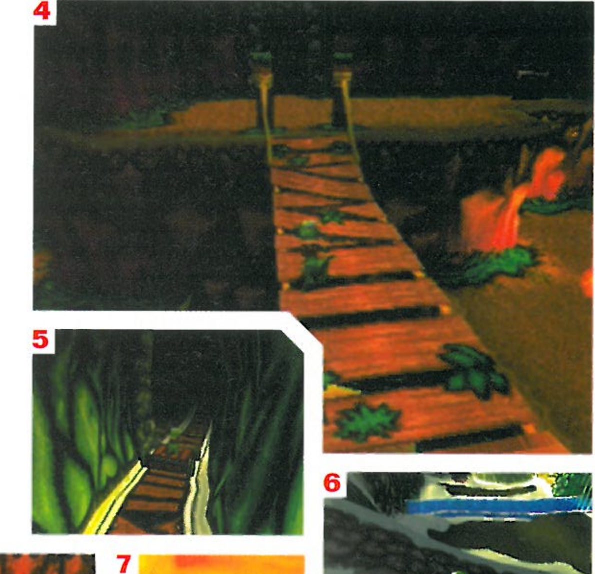


Se buscan: padres de un cocodrilito. Tropecientos mil cristales para quien aporte información sobre su paradero. Razón: sus colegas los gobbos...

Si quieres algo que mida cuatro metros, pese lo mismo que un Fiat Punto y tenga unos dientes como cuchillas de afeitar ve al zoo. Pero, si prefieres tenerlo en casa dentro de un bonito juego de plataformas para niños, será mejor que te decantes por *Croc 2*. Como su predecesor, se trata de un juego meloso, sin nada que pueda sorprender, corromper o pervertir a todo *boy scout* que se precie. Es tan mono... Croc salta y ahuyenta a los malos pegándoles con la colita o atizándoles con el trasero en la cabeza. Nadie muere, nadie sangra y nadie muestra sus partes impúdicas.

Nuestro principal reproche al primer título de la serie fue que, comparado con otras aventuras en 3-D, el diseño de los niveles era demasiado simplista. En lugar de hacerlos más complejos, Argonaut ha decidido seguir el camino marcado por *Crash 3*: ha aumentado las dimensiones y ha introducido más variedad. Ahora, entre salto y salto, Croc puede volar en planeador o conducir un coche. No es que sea muy original, pero al menos añade un poco de longevidad al juego.

Bajo el exuberante acabado de *Croc 2* se sigue percibiendo algo que recuerda los remiendos de Frankenstein. Todavía se adivinan los puntos de sutura para ensamblar aquellas partes en que nuestro héroe conduce, salta o planea (eso incluye los típicos golpes de tra-





[1] Croc sabe nadar como Lara. [2] Cuidado con la lava. [3] Puedes golpear a los enemigos con la cola. [4] Los puentes son muy fáciles de cruzar. [5-7] Mira a tu alrededor con el Triángulo.

■ EDITOR	**Electronic Arts**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Argonaut**	■ GÉNERO	**Aventura en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Junio**	■ JUGADORES	**Uno/uno y medio**



Hay seis tribus de gobbos, y cada una corresponde a un tema distinto. Esta vez no hace falta que les salves: son ellos los que te van a ayudar.

[1] En un nivel, otro jugador puede controlar parte de la acción (de ahí ese «uno y medio»). [2] Vuela con un ala delta. [3] Sobre raíles. [4] Croc a la carrera. [5] Habla con los gobbos. [6] Bruce el Jefe... [7] Un nivel alpino. Bien.

sero, montar en la vagoneta de una mina, destrozar cacharros y encontrar la dichosa llavecita que todos los fans de los plataformas piden a gritos). Si tenemos en cuenta el público a quien va dirigido, esta familiaridad podría no estar mal del todo, evitando quejas del estilo «¡No puedo con esto!», que hasta algunos jugadores experimentados repetían jugando a

CROC AHUYENTA MALOS PEGÁNDOLES CON LA COLITA O ATIZÁNDOLES CON EL TRASERO EN LA CABEZA.

Bichos. *Croc 2* está pensado para aquellos padres que quieren mantener al crío ocupado mientras ellos se dedican a otras cosas.

Pese al encomiable empeño por combatir el sexo y la violencia que empapa a la mayoría de los adultos, hay algunos aspectos preocupantes. Es difícil decir algo en contra de los bonitos juegos diseñados para niños, pero los hermanos mayores y los adultos tal vez considerarán que la dulzura infantilizada de *Croc* es, en sí, un tanto indigesta. Bonito no tiene por qué significar simple. Frustrar a los jugadores más jóvenes termina siendo contraproducente, pero todos sabemos que los niños a menudo son más hábiles y listos con los juegos que muchos adultos. Si te sientes decepcionado porque los 45 niveles de *Croc 2* no alcanzan ni por asomo las dimensiones de *Spyro* o la dificultad de *Tomb Raider*, no será porque no te hemos avisado.

PSMag OPINA

LO MEJOR

- Funciona el doble de rápido que el original.
- Más variedad, con sólo un 60% de plataformas puras.
- En el modo cooperativo puedes hacer participar a los demás.

LO PEOR

- Su carácter empalagoso no agradará a los adultos.
- Ni una sola escama de originalidad.
- Los 45 niveles de que dispone tal vez no sean lo bastante grandes o complejos.

QUIZÁ...

La etiqueta «para niños» nos pone la piel de gallina, porque a menudo no es más que una excusa para relegar el argumento y ofrecer una acción pobre. Como mínimo, *Croc 2* promete mucha variedad y unos gráficos elaborados.

■ EDITOR	Virgin	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Irem	■ GÉNERO	Puzzle/plataformas
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno o dos



Es de locos, pero la mar de bueno. Aquí tienes cuerda para rato.

Inmersos en nuestro poligonal universo, es fácil que olvidemos lo divertido que puede resultar un juego sencillo. *Yo Yo's Puzzle Park* es un híbrido con elementos propios entre un título de plataformas y uno de puzzles. Se juega en pantallas fijas y el objetivo consiste en limpiar los niveles de enemigos activando bombas. Si cuentas con un colega hábil, haz que se una a tus esfuerzos.

Cada nivel aporta un nuevo conjunto de agresores a los que despachar. Para conseguirlo, Yo Yo-san tiene que dejar K.O. a los enemigos pulsando el Cuadrado y saltar con el Triángulo. También puede colocar a los malos y las bombas en la posición adecuada con el Cuadrado y la cruceta. Yo Yo es capaz de aniquilar a todo bicho viviente de un nivel a base de bombas. El sistema de juego, de un simple que resulta refrescante, encantará a los jugadores compulsivos. La potencia de las bombas se corresponde con su tamaño: cuanto más grandes, más mortales. La explosión resultante es tan dañina para Yo Yo como para sus enemigos, así que es importante que te asegures del alcance de las bombas antes de hacerlas explotar. ¿Hay otros explosivos por ahí? Si es así, es necesario andarse con cuidado. Una reacción en cadena en toda la pantalla tiene una forma más bien molesta de acortar la existencia del joven Yo Yo.

Los enemigos nuevos que surgen en cada nivel tienen características propias y es importante familiarizarse con ellos lo más rápido posible. Algunos, por ejemplo, se abalanzan sobre el pobre Yo Yo. Otros gandulearán en zonas específicas de la pantalla, y será necesario transportar las bombas a sus escondites. Un enemigo en particular, al verse sorprendido por una explosión, corre como un loco hacia el lado opuesto de la pantalla, donde estalla por segunda vez. Encantador.



[1] ¡Cielos, una pantalla que gira! [2] Pim, pam, pum.

El *Puzzle Park* en sí está separado por áreas temáticas, y cada una ofrece una variación ligeramente diferente de un mismo modelo. En un nivel en concreto, el agua sube y baja siguiendo una pauta semialeatoria; en otro, la pantalla se balancea de aquí para allá, lo que convierte tu posición en la plataforma en algo espinoso, por no decir suicida.

Es difícil poner pegas al reto que ofrece *Yo Yo's Puzzle Park*. Consta de 128 niveles en total, un modo Vs secreto y un precio de salida medio (no es de los más caros). El simpático jueguecillo es un *Bubble Bobble*, *Bomberman* y *Rainbow* en uno.

Yo Yo's Puzzle Park es la locura hecha juego, pero parece destinado a pasar desapercibido. No lo permitas. Ha llegado la hora de rascarse los bolsillos y ayudar a prevenir esta catástrofe.


[1] En estos niveles la pantalla se balancea de un lado a otro. ¡Una bolsa de plástico, por favor! [2] En la parte superior izquierda de la pantalla tienes un *power-up*. Muy útil.



PSMag OPINA

LO MEJOR

- De una simplicidad apabullante, pero se va complicando a medida que avanza.
- Para perder la cabeza.
- El modo para dos jugadores es genial.

LO PEOR

- A algunos les puede resultar demasiado básico.

QUIZÁ...

Este juego no te cambiará la vida, pero le dedicarás parte de tu tiempo. *Yo Yo's Puzzle Park* es tan simple que puede parecer retro. Y esto no tiene por qué ser malo.

Registered design by TIME FORCE AG of Switzerland

TIME FORCE ESPAÑA. Tel. 91 / 594 04 31

ULTIMATE CONCEPT WATCHES

P.V.P. 9.950 ptas.

P.V.P. 15.950 ptas.

Caja de acero macizo inoxidable

Garantía Internacional 2 años

Sumergible 100 metros

TIME FORCE

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Una bonita tenista en un distinguido juego de tenis. ¿Distinguido? Bueno, no mucho. Pero es *Smash Court Tennis 2* en todo menos en el nombre...

Hola. Nos gustaría presentarte uno de los secretos mejor guardados en PlayStation. Se trata de un soberbio arcade de tenis de Namco, los creadores de *Tekken* y *Ridge Racer*. El *Smash Court Tennis* original fue eliminado del catálogo PlayStation (probablemente por burócratas grises en Bruselas), pero ahora ha vuelto. Y esta vez lleva una licencia bajo el brazo.

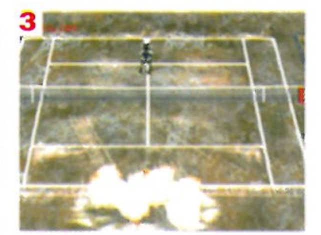
De entrada, *AK's Smash Court* es de un simple que da risa. Tienes que enviar la pelota al otro lado de la pista mediante tu personaje cabezón de dibujos animados. Pero, en la práctica, *Smash Court* es un juego de pura maldad, de golpes con efecto que no perdonan, voleas maliciosas, globos astutos y *smashes* como balas. Y... ¿dónde está la gracia? Pues en la caída de tu adversario al intentar alcanzar una pelota escurridiza o en su grito de dolor al recibir un pelotazo en la cabeza o en la entrepierna. Es justo felicitar a Namco por su capacidad de programación al convertir algo tan monótono como el tenis en un juego sensacional. Te recomendamos que vayas hoy mismo a tu tienda a reservarlo.

> *SMASH COURT* ES UN JUEGO DE PURA MALDAD: GOLPES CON EFECTO QUE NO PERDONAN, VOLEAS MALICIOSAS, *SMASHES* COMO BALAS...

[1] Sí, ya sabemos que es un poco *retro*, pero convertirse en Bjorn Borg es parte del juego. [2] Heihachi y Eddy ganan. Qué contentos se han puesto. [3] De vuelta a la realidad: Anna domina desde el fondo de la pista.



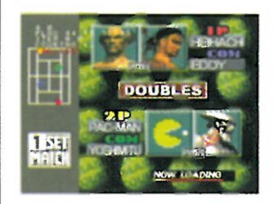


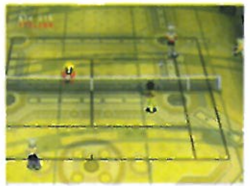


[1-3] Pelota Bomba: el objetivo es golpear una bomba de efecto retardado hasta que le explote a tu oponente en plena cara. Uno más de los movimientos especiales de *AK's Smash Court*.

¡ÍTEMS A LO LOCO!

Qué tal emparejar a Eddy y Heihachi de *Tekken* para plantar cara a Pac-Man y Yoshimitsu? ¿Te parece ridículo? Lo es, pero si ganas el modo torneo de *Smash Court*, tendrás el doble de personajes entre los que escoger, con toda clase de invitados especiales. ¿Te gustaría ser la Reiko de *Ridge Racer* o el Richard de *Time Crisis*? Gentileza de Namco.



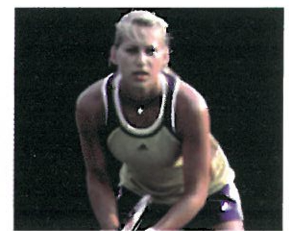


■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Namco**	■ GÉNERO	**Tenis**
■ DISPONIBLE	**Junio**	■ JUGADORES	**Uno a cuatro**

[1] Gana en el modo torneo y aparecerán 24 personajes nuevos, incluidos muchos de otros títulos de Namco. [2] Elige aquello que quieras entrenar. Te sugerimos que practiques con el saque. [3] Este osito es tu entrenador. [4] Un personaje secreto. [5] La nueva plantilla: pulsa Select sobre los jugadores básicos. [6] ¿Adónde quieres enviar la pelota? [7] Las estadísticas nunca mienten.

La propia señorita Kournikova se presenta en el juego con cuatro modelitos de dibujos animados y, si consigues completar el modo torneo con su personaje, tendrás el privilegio de contemplar secuencias de vídeo finales en directo. Además de Anna aparecen 23 jugadores más, como Peters, un especialista de la línea de fondo y de voleas, y Rogers, un brillante jugador cerca de la red. A diferencia de la primera versión del juego, ya no estás obligado a adivinar los puntos fuertes y débiles de cada personaje —las barras de colores indican cuáles son sus habilidades—, pero la variedad de tiros es algo que tendrás que descubrir tú solito. En total tendrás que dominar 14 pistas. Un consejo: deberás variar tu estilo de juego si pretendes obtener un buen rendimiento en canchas de tierra batida, cemento y hierba.

A algunos les resultó difícil acostumbrarse a la primera entrega, así que Namco ha decidido incluir una opción de saque automático y un modo exhaustivo de entrenamiento en esta versión. Pero, como siempre, el secreto estriba en practicar con adversarios humanos, de forma que puedas habituarte poco a poco a los distintos ángulos y grados de potencia de los golpes, que se llevan a cabo mediante los cuatro botones y una pizca de R1 (para dar efecto). Sólo entonces estarás preparado para probar suerte en el modo torneo, un auténtico reto incluso para los más experimentados. El éxito de *Smash Court* lo corona la opción multijugador, que permite que cuatro jugadores puedan enfrentarse a través de los poderes del MultiTap en un partido de dobles. A medida que se va perfeccionando el juego, estos encuentros a cuatro manos casi se parecen más al ajedrez que al tenis, porque llegas a aprender las tácticas de los rivales. En fin, que Wimbledon ya no es la catedral del tenis. Ahora la encontrarás en el cuartel general de Namco, Tokio.

Joven, guapa y una de las mejores tenistas del mundo. Es tan adorable que nos pone enfermos.



LO MEJOR

- **Acción arcade frenética.**
- **Personajes la mar de monos.**
- **Jugabilidad muy acertada.**
- **Efectos y escenarios graciosos.**

LO PEOR

- **Muy poco realista.**
- **No explota la capacidad de la consola.**

QUIZÁ...

Si existe un juego que confirme que los títulos de jugabilidad estupenda pueden desbancar las excelencias de los productos poligonales, ése es *Smash Court Tennis*. Quizá su argumento y sus gráficos sean infantiles y abuse de la nostalgia, pero ¿a quién le importa? Se deja jugar como ninguno y su astucia te seducirá. Como la dulce Kournikova.



Los creadores de *GT* no se conforman con programar la continuación de su mito de las carreras. Y esto es lo que preparan...

Te acuerdas de *Panzer Dragoon*, el juego de Saturn? Bueno, es posible que ni siquiera lo conozcas. En *Panzer Dragoon* (y en sus dos continuaciones) controlabas a un personaje que surcaba los cielos a lomos, naturalmente, de un dragón. Era una especie de juego de pistola pero sin pistola, como *Knife Edge* en N64 o como el viejo arcade *Cabal*. Con los controles de dirección desplazabas un punto de mira por pantalla y el dragón volaba en la dirección en la que estabas apuntando en ese momento. Así, si querías moverte hacia la derecha, debías apuntar hacia la derecha del todo; si querías ganar altura, tenías que apuntar hacia arriba, etc. Lo que controlabas era el punto de mira, en lugar del dragón. Lo malo es que el dragón tenía una ruta predeterminada, y aunque podías hacer que se moviera hacia los lados, hacia arriba y hacia abajo, siempre avanzabas por esa ruta.

En la segunda parte de *Panzer Dragoon* Sega intentó solucionar esta falta de libertad de movimiento con algunas rutas alternativas al estilo *Time Crisis, Die Hard, Forsaken* o de nuevo *Knife Edge*, que te permitían ir por un sitio u otro según la destreza que demostraras en las secciones anteriores. No obstante, las diversas rutas posibles no hacían más que aumentar el número de caminos predeterminados.

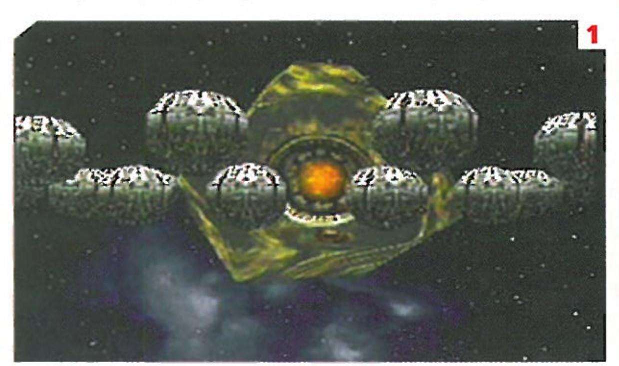
¿Cómo podría tener libertad de movimiento un juego que consiste en disparar? ¡Pues es posible! Y lo es gracias a Polyphony Digital, los creadores de *Gran Turismo*, y al Performance Analyser, con el que estos chicos son capaces de extraer de una PlayStation camiones y camiones de posibilidades poligonales. Se llama *Omega Boost*, y es... ¿cómo podríamos definirlo para que se entendiera? Es un *Panzer Dragoon* futurista con libertad de movimiento.

El problema es que, si no conociste el juego de Saturn, te será muy difícil entender a qué nos referimos. Bueno, para quienes no tuvieran el placer de jugar con aquel trébol de cuatro hojas de Saturn, idearemos otra fantástica definición: *Omega Boost* es un *Time Crisis* espacial en tercera persona con libertad de movimiento, que funciona sin pistola y cuyo protagonista es un robot futurista. Más o menos.

Veamos: como en *Panzer Dragoon*, lo que manejas mediante los controles de dirección es un punto de mira. Al mover el punto de mira, tu personaje vuela hacia donde sea que estés señalando. A su vez, hay un botón (L1) que encara a tu robot hacia el enemigo o grupo de enemigos más cercano. Aparte de eso, hay tres controles más: el turbo, que es una especie de impulso de un segundo, ideal para esquivar ataques enemigos; el disparo, que sirve al mismo tiempo para disparar rayos o misiles rastreadores y el cambio de cámara (para pasar a una vista en primera persona, algo nada aconsejable hasta que no conozcas bien el funcionamiento del juego).

Así pues, tenemos lo siguiente: un personaje que puede volar en cualquier dirección, pero que irá en línea

¿CÓMO PODRÍA TENER LIBERTAD DE MOVIMIENTO UN JUEGO DE DISPAROS? ¡PUES ES POSIBLE!

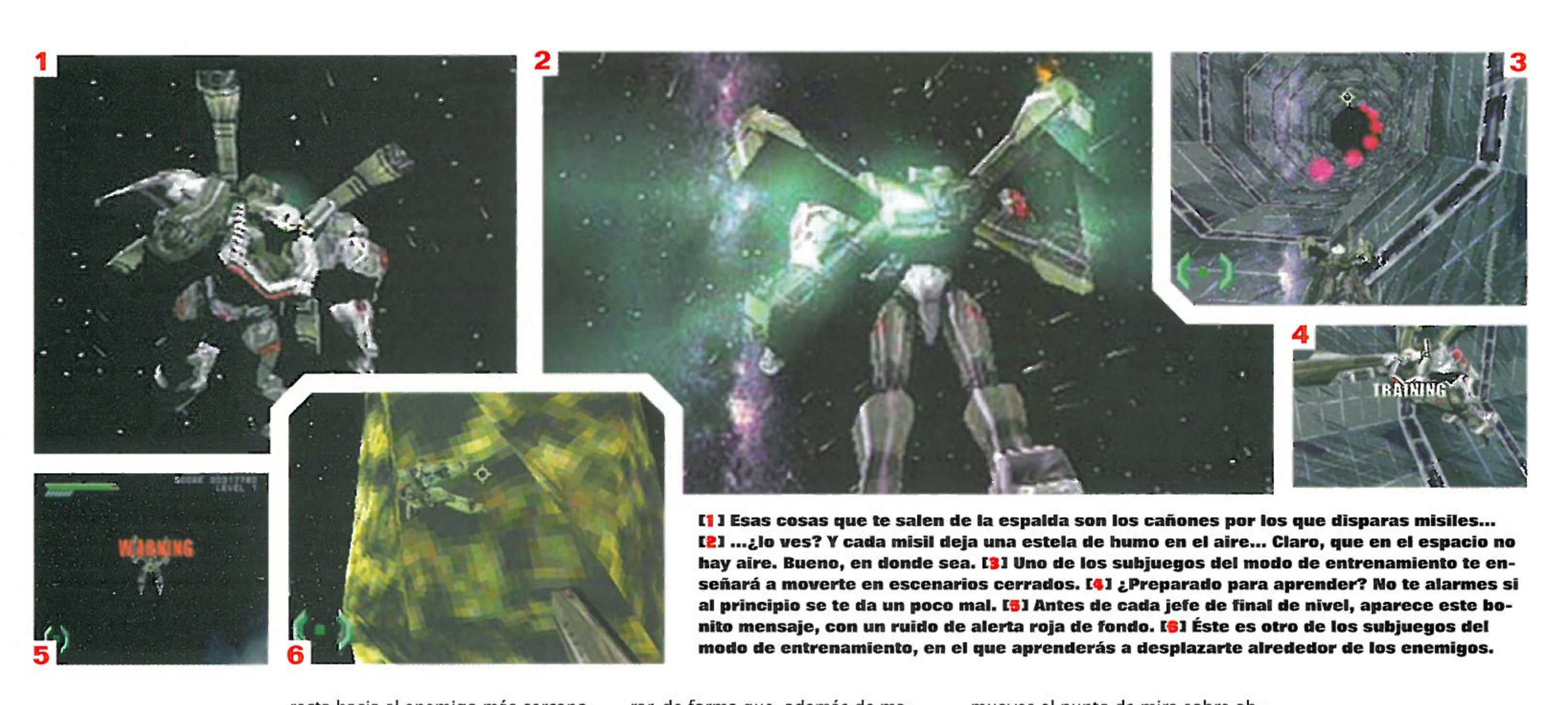






[1] El primer jefecillo: una roca que escupe rayos láser. Vale, no es muy realista, pero recuerda que estás en el futuro... [2] Éste eres tú. Te pareces mucho a Mazinger Z. [3] Al superar cada nivel, la CPU puntúa tu actuación, como en un juego de pistola. Si obtienes un buen resultado, conseguirás un «Boost Level» (más potencia de ataque).

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Polyphony Digital	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*
■ DISPONIBLE	Julio	■ JUGADORES	Uno



[1] Esas cosas que te salen de la espalda son los cañones por los que disparas misiles... [2] ...¿lo ves? Y cada misil deja una estela de humo en el aire... Claro, que en el espacio no hay aire. Bueno, en donde sea. [3] Uno de los subjuegos del modo de entrenamiento te enseñará a moverte en escenarios cerrados. [4] ¿Preparado para aprender? No te alarmes si al principio se te da un poco mal. [5] Antes de cada jefe de final de nivel, aparece este bonito mensaje, con un ruido de alerta roja de fondo. [6] Éste es otro de los subjuegos del modo de entrenamiento, en el que aprenderás a desplazarte alrededor de los enemigos.

recta hacia el enemigo más cercano con sólo pulsar un botón. Y cuando el enemigo esté frente a nosotros, podremos disparar. Así de sencillo. O lo que es lo mismo: el juego consiste en encarar al robot al enemigo más cercano, eliminarlo, encarar al siguiente, eliminarlo, encarar al siguiente, eliminarlo... Dicho así puede sonar monótono, pero no lo es.

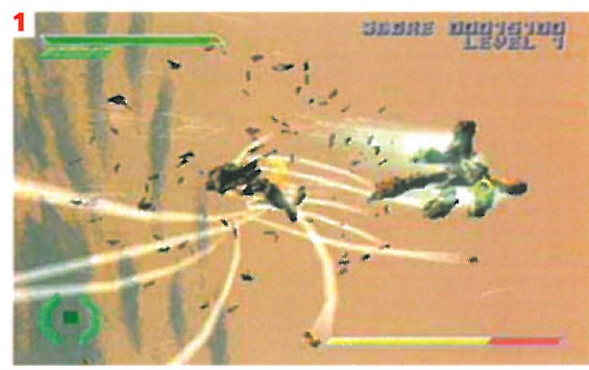
Los enemigos —da la sensación de que siempre hay cientos de ellos en pantalla— te atacan casi sin parar, de forma que, además de matarlos, tienes que esquivar sus ataques. Si mantienes pulsado el botón «encarar», tendrás que mover el punto de mira hacia cualquier sitio para que tu robot se mueva en esa dirección sin dejar de encararlo. Sin embargo, si no estás pulsando el botón «encarar», al mover el punto de mira lo único que conseguirás es que tu robot gire sobre sí mismo, apuntando hacia otro sitio pero sin moverse de donde está, y entonces recibirá los ataques enemigos...

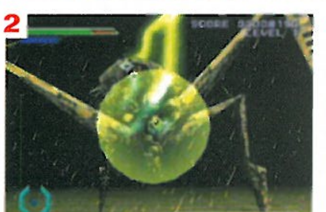
Los turbos son muy cortos, pero infinitos. Sirven, más que nada, para esquivar ataques con mayor rapidez, aunque a medida que avanza el juego tendrás que usarlos para huir de los jefes y atacar desde una distancia prudencial.

El sistema de láser/misiles tampoco es fácil de explicar, si bien vuelve a ser idéntico al de *Panzer Dragoon*: si pulsas repetidas veces el gatillo, disparas rayos láser (balas, para entendernos, que van justo al lugar hacia el que estás apuntando); en cambio, si durante unos segundos no pulsas el gatillo y mueves el punto de mira sobre objetivos posibles, aparecen sobre éstos unos «cuadrados» como los de *Wipeout 2097*, *Knife Edge* y *Panzer Dragoon*. Si, una vez que estos objetivos aparecen señalados por «cuadrados», disparas, de la espalda de tu robot salen un montón de misiles que van directos hacia estos objetivos.

Cada nivel tiene determinadas variaciones que te harán cambiar de técnica. En la cuarta misión, por ejemplo, si te pasas toda la partida encarando a los malos, no durarás ni dos minutos: estás sobre la superficie de un planeta desértico. Bajo la arena hay una especie de topos alienígenas enormes que emergen del suelo de pronto para atacarte. Cuando ves un bulto en la arena que avanza bajo el suelo a gran velocidad, lo que tienes que hacer es huir, para encararlo desde lejos y disparar al bicho cuando salga del suelo; si lo encaras todo el tiempo, lo único que conseguirás es que el bichejo emerja justo bajo tus pies y te meta un bocado de aúpa.

Omega Boost es sin lugar a dudas el juego más rápido y trepidante de cuantos hemos visto en PlayStation. Gracias al Performance Analyser, Polyphony ha logrado exprimir aún más las posibilidades de la consola de Sony, logrando mantener una impresionante cantidad de cuadros por segundo en pantalla con infinidad de ele-









[1] Fíjate bien: las estelas blancas son los misiles que te ha lanzado el enemigo y los pedazos negros son los trozos de metal que han saltado al chocar contra él. [2] Ésta araña gigante es uno de los jefecillos del cuarto nivel. [3] Alucina: esos bichos salen de la tierra levantando nubes de polvo mientras cae del cielo una lluvia constante de piedrecitas... [4] Eso pequeñito que hay en el centro es tu robot. Como ves, estos bichos además de rápidos y numerosos, son grandes.





[1] La vista subjetiva: como en los ***shoot 'em up*** en primera persona, puedes ver tu pistola láser moviéndose hacia un lado u otro según el sitio al que estés apuntando. [2] ¿Has aprendido lo suficiente en el modo de entrenamiento? Aquí podrás comprobarlo... [3] ...Pues parece que no. Practica.

mentos moviéndose a una velocidad indescriptible. Las chispas que saltan por los aires cuando disparas sobre la chapa de los malos, las decenas y decenas de explosiones (todas diferentes), los rayos, los misiles, las estelas de humo, las ondas de plasma, los lazos de fuego, los hilos láser, los túneles y tuberías... ¿Cómo pueden moverse tan rápido tantas cosas en tan poco tiempo y con sólo 32 bits?

Todos los enemigos —y tu propio personaje— están iluminados en tiempo real y dotados de *environment mapping* en las partes metálicas. Eso quiere decir que, si por ejemplo esquivas un rayo amarillo por la izquierda, verás cómo tu robot se ilumina de amarillo por la derecha y también verás el rayo reflejado sobre la superficie metálica de tu brazo derecho y tu pistola. Créetelo.

Omega Boost es, en términos tecnológicos, todo un descubrimiento, ¡pero en calidad de juego es aún mejor! El sistema de control no podría ser más sencillo, rápido, cómodo y acertado; la acción es tan rápida y constante que apenas puedes parpadear; tendrás que recurrir al modo de *replay* para apreciar la belleza de todos los elementos que aparecen en pantalla, porque mientras juegas apenas tienes tiempo de ver los ataques enemigos y esquivarlos (por cierto: el modo de *replay* es también el más completo que hemos visto); los efectos de sonido funcionan en riguroso estéreo; los efectos de luz no son comparables con nada de lo que has visto en tu televisor; la sangre te hierve en las venas desde la primera partida... Si padeces de los nervios, más te vale olvidarte de él para siempre.

La versión de *Omega Boost* que hemos probado no es la final: aún faltan unos cuantos retoques, como la banda sonora definitiva. Ojalá Sony decida conservar la música que ambienta el juego que hemos probado este mes, porque es una verdadera maravilla. Aún mejor que la de *Apocalypse*, mejor incluso que la de *Wipeout 2097*, aunque más parecida a aquella que a la del juego de carreras futuristas de Psygnosis.

Todavía no sabemos cuántos niveles ofrecerá el juego acabado, aunque la versión que tenemos cuenta con más de 20, ¡y cada uno de ellos con ocho variaciones! Y es que, como *Time Crisis, Forsaken, Knife Edge* y *Panzer Dragoon 2*, según tu destreza y el porcentaje de enemigos que mates, el juego se volverá más difícil o menos. En lugar de acceder a nuevas rutas lo que cambia según tu habilidad son los enemigos: aparecen jefes distintos, patrullas de robots más numerosas y resistentes, cazas más rápidos... ¡No podría ser más interactivo! Así que, aunque el juego se quedara con 20 niveles, ya puedes multiplicarlos por ocho. Y lo mejor es que todos son distintos: unos tienen lugar en el espacio, otros en la estratosfera de algún planeta, otros en la superficie, incluso algunos en el interior, por túneles subterráneos. Otra vez como en *Panzer Dragoon* y *Knife Edge*, sí.

OMEGA BOOST ES EL JUEGO MÁS RÁPIDO Y TREPIDANTE DE CUANTOS HEMOS VISTO EN PLAYSTATION.

Pero negar la originalidad del nuevo juego de Polyphony no sería justo. Polyphony ha tomado los mejores elementos de ciertos juegos que hicieron historia. Sin embargo, *Omega Boost* también ofrece cosas inéditas: el sistema de control es nuevo y original, la libertad de movimiento en un título de estas características es toda una revolución, las cotas de velocidad y acción que ha alcanzado *Omega Boost* van mucho más allá de lo que habíamos visto, las estelas de humo, los efectos de luz, las chispas, los efectos de sonido... Es verdad que ciertos elementos son idénticos a los de otros juegos, pero también muchos de ellos son nuevos. Y en cualquier caso, ¿qué más da si algo es o no nuevo, si el resultado es semejante joya poligonal? ¡Y aún no te hemos hablado de los jefes! Para eso y mucho más tendrás que buscar el análisis de *Omega Boost* en nuestro próximo número.



LO MEJOR

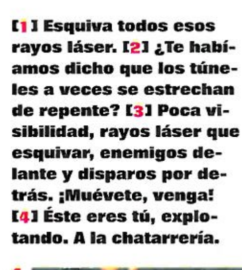
- Los cubos y cubos de acción.
- El sistema de control.
- La libertad de movimiento.
- Sus increíbles gráficos.
- Decenas y decenas de elementos en pantalla.

LO PEOR

- Que Sony no haya confirmado aún si ésta será la banda sonora definitiva.
- Que todavía no tengamos el juego final.

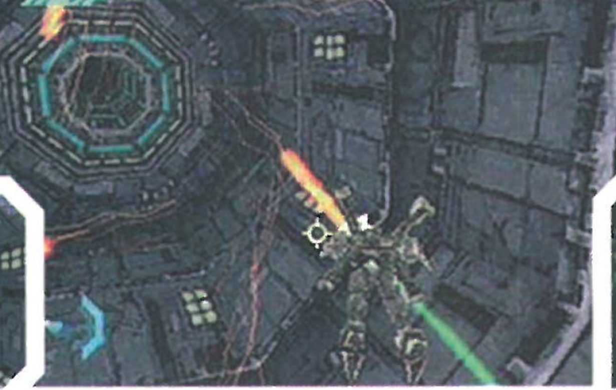
QUIZÁ...

...muchos acusen a *Omega Boost* de no ser original, pero se equivocan. Las opciones de movimiento de *Knife Edge* eran irrisorias, como la de *Time Crisis* (cubrirse), y *Panzer Dragoon* tampoco ofrecía una libertad de movimiento real. *Omega Boost* será un juegazo, digan lo que digan y caiga quien caiga.



[1] Esquiva todos esos rayos láser. [2] ¿Te habíamos dicho que los túneles a veces se estrechan de repente? [3] Poca visibilidad, rayos láser que esquivar, enemigos delante y disparos por detrás. ¡Muévete, venga! [4] Éste eres tú, explotando. A la chatarrería.











¿Tú también comes pizza en el estanco o en el kiosco?



Con la Teletarjeta Telefónica, siempre ganas

Pizza en el estanco, en el kiosco... y hasta en las oficinas de correos. Ahora, la Teletarjeta Telefónica te invita a comer pizza en Telepizza, 2x1. Sólo tienes que comprar la Teletarjeta Telefónica en la red de distribución de CabiTel para hablar en nuestros teléfonos públicos. Y además participarás en el sorteo de 21 Fiat Seicento Hobby, 3 cada mes. Porque con la Teletarjeta Telefónica, siempre ganas.



Telefónica Telecomunicaciones Públicas
CabiTel






















¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

¡Un vibrante Dual Shock de colores para cada uno de los 10 ganadores! ¿Negro diamante? ¿Verde esmeralda? ¿Azul isla? ¿Variantes del cristal?... ¡A ver cuál te toca!



Edición Oficial Española
PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.°: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

MC

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Sony	■ GÉNERO	Plataformas
■ DISPONIBLE	Julio	■ JUGADORES	Uno



¿Somos descendientes de los monos? ¡Por supuesto que no! ¿Quién ha dicho eso?

El plataformas perfecto» parece ser la eterna búsqueda de los desarrolladores de Sony. Ésta es la nueva apuesta, *Ape Escape*, un plataformas en 3-D con el aspecto de *Croc* o *Spyro*, pero con una mecánica de juego completamente distinta: ¡cazar monos!

Todo comienza cuando un mono blanco y malvado se proclama a sí mismo rey de todos los demás monos del zoo. El mono blanco está haciendo que todos sus simpáticos súbditos entren en una máquina del tiempo, pero ¿con qué propósito? ¿Cambiar la historia de la humanidad? ¿Hacer monadas a lo largo de toda la historia? ¿Probar los plátanos de todas las épocas? Nunca se sabe (no entendemos el idioma simiesco). El caso es que, como protagonista del juego que eres, te has metido accidentalmente en la máquina del tiempo con todos los monos y vas a viajar con ellos...

Tu misión está muy clara desde un principio: salvar al mundo de un fatal destino gobernado por micos. Para ello tendrás que capturar a todos los monos que se han esparcido por el planeta en diferentes épocas. En cada nivel hay un determinado número de monos que debes capturar. Una vez que hayas «limpiado una zona», pasarás a la siguiente a través de la estación temporal que conecta todos los mundos, y así hasta que logres capturarlos a todos.

Pero no vayas a creer que los malditos primates están esperándote con los brazos cruzados para que los caces, ni mucho menos. Por su aspecto, uno podría pensar que no son muy inteligentes (van por ahí con una enorme sirena sobre la cabeza que se activa en cuanto notan un peligro), pero sí que lo son. Los creadores han dotado a estos bichos de más inteligencia artificial de la que nos habría gustado, y capturar a cada mono supone un esfuerzo terrible. En el mundo prehistórico, por ejemplo, uno de los monos está subido en la cola de un enorme T-Rex y azuza al dinosaurio para que te ataque, de forma que no puedes acercarte para capturarlo. ¡Y el dichoso dino-



[1] Un río de lava al más puro estilo prehistórico. [2] Con el localizador puedes ver a los monos desde lejos. [3] El de la derecha no te ha visto. Acércate con sigilo.





[1] La idea es que los captures con el cazamariposas. Así. [2] No parecen muy listos, ¿verdad? [3] Cuidado con el mono que está subido a la cola de ese enorme dinosaurio.







[1] El cochecito teledirigido es uno de los cacharros más originales. [2] Esta plataforma te llevará hasta un mono. [3] El mono rey. Tiene muy mal genio. [4] En algunos escenarios, hay bichos que te persiguen.

saurio te empuja hacia un río de lava! Menos mal que los demás están en tierra firme, correteando nerviosos de un lado para el otro y tirando al suelo cáscaras de plátano para que resbales... Lo malo es que utilizan toda suerte de artimañas para huir de ti: saltan, se meten en el agua y se alejan nadando, trepan por las rocas...

Lo mejor de *Ape Escape*, sin duda, es la novedad que representa su sistema de control. Se trata del primer juego para PlayStation que aprovecha todas las posibilidades del Dual Shock: con uno de los sticks analógicos controlas a tu personaje y lo mueves por el escenario, mientras que con el otro ejecutas los movimientos. Eso quiere decir que, si eres uno de ésos que todavía juegan sólo con un mando digital, tendrás que comprarte un Dual Shock para disfrutar de *Ape Escape.*

Los botones normales (Triángulo, Círculo, Cuadrado y X) se utilizan para seleccionar las armas y artilugios (aro, espada, cazamariposas...) y la cruceta direccional sirve para mover la cámara. Todos los ítems son increíblemente originales: hula-hoops, coches teledirigidos, lanchas hinchables, canoas ¡y hasta un localizador de monos con el que puedes ver dónde se encuentra el bicho más cercano! Y lo mejor es que el stick analógico permite utilizarlos de muchas maneras. Si por ejemplo llevas un tirachinas, tienes que tensar la goma llevando el stick hacia atrás y después soltarlo. La sensación es muy parecida a la de verdad. El cazamariposas se utiliza más o menos igual, moviendo el stick hacia atrás para tomar impulso y hacia adelante para atrapar al simio. Para maniobrar con la canoa, tendrás que remar con los dos sticks moviéndolos en círculos, etc.

La mecánica de juego de *Ape Escape* recuerda bastante a la del famoso *Tombi*, pero en esta ocasión contamos con mundos perfectamente tridimensionales para «cazar». ¿Eso es bueno? Vaya, sí y no: la hermosura de los escenarios hacen de *Ape Escape* un juego muy atractivo, pero dificulta seriamente la «caza» de los monos. Después de quince o veinte minutos corriendo para capturar a dos o tres simios, uno se siente realmente agotado. ¡Con lo fácil que era atrapar a los cerditos de *Tombi*! Y el sistema de control es otra de las cosas que, si bien resulta original y bastante acertado, a muchos les costará aprender. Acostumbrados como estamos a usar X para disparar en todos los juegos, eso de que X ahora sirva para seleccionar un ítem... Vaya, nos va a costar un poco hacernos a la idea.

A lo mejor es una simple cuestión de práctica. El mes que viene, cuando probemos el juego acabado y hayamos pasado todo este mes practicando con la versión que tenemos ahora, podremos analizar *Ape Escape* en profundidad. Ahora, si no te importa, vamos a dejar este PrePlay... ¡y a cazar de nuevo a todos los monos, que se nos han vuelto a escapar! Malditos bichos con sirena...



[1] Después de capturar a un simio, lo teletransportas a tu base. [2] ¿Hemos dicho que los escenarios parecen de dibujos animados?



⊕ LO MEJOR

- El novedoso sistema de control.
- Su sentido del humor.
- Los gráficos no están nada mal.

⊖ LO PEOR

- Algunos problemas de cámara.
- Parece un poco monótono.

QUIZÁ...

...sus coloridos gráficos y los personajes de dibujos animados parezcan más de un juego de N64 que de PlayStation, pero los más pequeños también tienen derecho a jugar, ¿no?

Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...

14



CD 14: *Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules (demos jugables)*

16



CD 16: *Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen (demos jugables)*

17



CD 17: *Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita (demos jugables)*

18



CD 18: *MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)*

19



CD 19: *Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)*

20



CD 20: *Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)*

21



CD 21: *Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)*

22



CD 22: *Demo exclusiva de Tekken 3*

23



CD 23: *Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)*

24



CD 24: *Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)*

25



CD 25: *TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)*

26



CD 26: *Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)*

27



CD 27: *Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)*

28



CD 28: *Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)*

29



CD 29: *Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)*

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
[+ 350 ptas de gastos de envío]

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

14 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐
22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:


Smash, Tie-break, Ace, Lob, Passing, Drive, Break, Deuce, Match-Point, Advantage...
Ahora puedes jugar el mejor tenis con Anna Kournikova.
namco
ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT TENNIS™
Podrás jugar contra Anna Kournikova o tenerla como pareja. Podrás estar entrenando o en un torneo oficial. Podrás jugar en la calle o en un Gran Slam. Hacerlo en hierba, en tierra batida o en pista cubierta. Podrás enfrentarte a personajes de Tekken 3 o de R4. Ahora podrás jugar el mejor tenis con Anna Kournikova.
1 a 4 Jugadores
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
Compatible con Multi Tap 1-4 Jugadores
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57,84 pts./min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Anna Kournikova's Smash Court Tennis (superscript: TM) &(C) 1996 1998 1999 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA

ENTREVISTA

TEXTO **PSMag** FOTOS **MARTIN BURTON**

HIDEO KOJIMA

HIDEO KOJIMA ES EL CREADOR DE *METAL GEAR SOLID*. UN TIPO CUYAS RADICALES IDEAS APORTAN GENIALIDAD A LOS JUEGOS DE PLAYSTATION. UN TIPO AL QUE —TODO HAY QUE DECIRLO— LE ENCANTA REÍR. *PSMag* ARRINCONÓ AL GURÚ DE *METAL* EN UN FAMOSO RESTAURANTE JAPONÉS EN LONDRES...

¿Qué tal te está yendo por la capital británica?
Es la primera vez que visito esta ciudad. He venido para asegurarme de que el juego se vende en todas partes aquí en Europa. Recibimos revistas extranjeras y vemos que se publican buenas críticas y que se comenta que se está vendiendo bien, pero hasta ahora no he podido comprobarlo en persona, ¿sabes? Me interesa mucho haber venido aquí y ver lo que pasa en vivo y en directo.

También podrás hacer algo de turismo, ¿no?
Sí, mañana saldremos por ahí.

¿En qué está trabajando ahora el resto del equipo de Metal Gear?
Están terminando la versión en español de *Metal Gear Solid*.

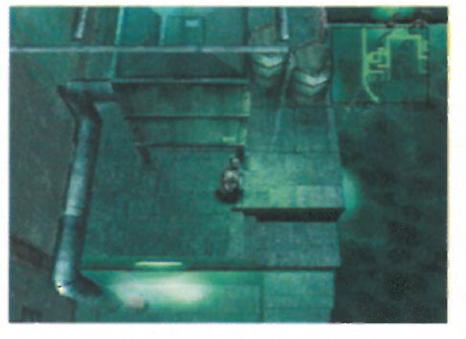
Pues ya tardan...
[Risas] Es la última entrega. Hemos pasado de traducirlo al ruso...

¿El juego ha tenido el mismo éxito en todo el mundo?
Metal Gear estaba pensado por y para japoneses, pero ha terminado funcionando mejor en Estados Unidos y en Europa. Es algo que me ha sorprendido, pero que al mismo tiempo me ha alegrado. Por eso he venido a Londres esta semana: para ver qué ocurre.

El título que has creado es muy cinematográfico. ¿Crees que eso tendrá influencia en los demás juegos y que a partir de ahora intentarán parecerse a las películas?
En realidad, los juegos y el cine son cosas muy diferentes. En los videojuegos hay más interacción, porque uno toma parte en los hechos cuando juega una partida. Pero, vaya, sí: creo que hemos extraído muchas cosas de las novelas y de las películas.
Hasta ahora, el único terreno de juego interactivo que existía era Disneylandia. Era interesante para los críos, porque podían ver en acción a Mickey Mouse y demás personajes. Pero los videojuegos incluyen escenas interactivas sobre otro tipo de temas, como las armas nucleares, por ejemplo [risas]... Son juegos realistas en los que se pueden aprender cosas o debatir cuestiones sociales, cosas así.

Metal Gear es un título para adultos. ¿Crees que ha contribuido a alterar la naturaleza de los videojuegos, es decir, que ahora los juegos ya no pueden ser bonitos e inocentes?
Creo que hay tipos de juegos distintos, que coexistirán y evolucionarán. Con algunos títulos uno juega durante un cuarto de hora por pasar el rato, sin más complicaciones. Pero en mi opinión existen dos formas de crear un juego: una consiste en fabricar un juguete o un terreno de juego con el que el jugador se lo pase bien. La otra manera es crear un juego que explique una historia en la que se pueda participar al mismo tiempo que se juega.
Fijaos en los juegos de coches, por ejemplo: en algunos te limitas a subir al coche, conducir y divertirte. Pero podría haber otro tipo de juego en el que se experimentase la vida de un auténtico piloto de carreras, y podrían intervenir personajes que hablasen de las emisiones de gases, del medio ambiente y de cosas así.

¿Qué es lo mejor de Metal Gear?
El jeep que sale al final del juego. Es una escena completamente distinta al resto. En lugar de dirigir al personaje entre los edificios se trataba de conducir, por lo que tuvimos que crear un sistema especial. Lo pusimos al final del juego porque de este modo era una especie de premio. Nos costó mucho tiempo desarrollar esa escena tan corta y, como está al final, seguramente no llegarán a verla todos los jugadores. Me gusta haberlo hecho así.





¿Queda algún secreto de Metal Gear por descubrir?
Creo que se conoce ya casi todo: el esmoquin que aparece la tercera vez que te pasas el juego, las imágenes fantasma de la cámara...

Nos gusta el detalle del código que habéis incluido en la caja del CD.
Hicimos lo mismo con la versión para MSX de 8 bits. Me acuerdo de un juego llamado *Dragon Quest*, de hace unos quince años. Había que llegar hasta el final, al lugar donde estaba encerrada la chica, y para rescatarla tenías que entrar en un sitio determinado. Para ello debías escribir el nombre en un espacio concreto, y el nombre y el dibujo del lugar donde había que entrar estaban en la caja del juego.
Me acuerdo de que era medianoche y yo tenía unas ganas locas de llegar al final, pero claro, lo normal es que cuando uno se compra un juego tire la caja, el manual, etc. ¡Tuve que rebuscar en la basura para encontrarlo! Fue un momento de tensión y de nervios, pero me lo pasé muy bien.
Por eso he querido presentar este conjunto que engloba al monitor, la consola, el mando, la caja, el manual y el juego.

¿Te parece que la mayoría de los jugadores logran encontrar el puzzle final o que no son capaces de llegar hasta él?
A algunos les cuesta bastante. Es algo que me encanta.

Hay quien no entiende lo de la pelea con Psycho Mantis. ¿Qué les dirías?
[Risas] No hay que tomárselo en serio. Está pensado como una broma, como algo para divertirse. No hay que darle importancia.
Con eso de que Psycho Mantis mueve el Dual Shock no he querido sorprender al jugador, sino más bien al padre, a la madre o al hermano que pase por allá y lo vea. Cuando Psycho Mantis exige que dejes el mando, el jugador ya sabe que se moverá, pero los que están mirando no lo saben.

¿De donde surgió la idea de incluir proverbios en el juego? ¿Resultó difícil encontrar refranes diferentes que encajasen con todas las situaciones?
Los refranes se escuchan y no se ven, que es lo que uno hace principalmente al jugar. Cuando se me ocu-


YO HABRÍA HECHO QUE LOS PERSONAJES EMPUJASEN A LOS ENEMIGOS O QUE SE ACERCARAN A ELLOS Y LES ARRANCARAN UN PELO DE LA CABEZA. ME GUSTA CREAR COSAS DIFERENTES.
Hideo Kojima

▶ rrió incluirlos quería decirle al jugador: «Si quieres llegar al final del juego tienes que estar atento y escuchar». De hecho, quería incluir frases sin sentido [risas], pero al final usamos proverbios y adaptamos los más adecuados.

¿Hay habido algo más que no se haya incluido en el juego?
Había otro personaje, Mariachi. Era un experto, y antes de entrar en combate tenías que hablar con ese señor para que te explicase el mejor modo de vencer al enemigo. Y cuando le preguntabas algo, el tipo se ponía a cantar [risas].

¿Qué cantaba?
Pues, precisamente, canciones en español. Como las que cantan con guitarra de flamenco. La verdad es que era una tontería [más risas].

Una pequeña queja: ¿qué pasa con el fragmento del final, la llave PAL, el retroceso...? ¡Explícanos!
Es algo que tendría que haber previsto al principio, cuando empecé a desarrollar el juego. Es como lo de tener que volver para recuperar el rifle de francotirador. Es un poco torpe.

¿Y esa prueba de la tortura para llegar al final correcto?
Me parece que en la versión japonesa es bastante fácil. Hemos intentado adaptarlo para que no sea tan difícil. Al primer final pueden llegar incluso los más novatos. Los que tienen más experiencia porque ya han jugado con títulos como *International Track and Field* reciben un premio por su habilidad.
Hay algo que acabamos de descubrir: si se deja el Dual Shock apoyado en alguna parte cuando empieza la tortura y se apoya el dedo en el botón, se consigue pulsarlo muy rápido gracias a la vibración del mando. Queríais un secreto sobre *Metal Gear*, ¿no? Pues ahí tenéis uno.

Otra cosa sobre el final del juego. Los premios no se dan en el orden correcto: la unidad Stealth debería otorgarse después del final bueno y la Bandana después del malo, ¿no crees?
La forma en que aparecen tiene su lógica. Los que se han rendido y han llegado al final de Otacon no son buenos con los títulos de acción, y hemos incluido el traje transparente para que la partida les sea más fácil. Y los que llegan hasta el final de Meryl son buenos jugadores y quieren seguir disparando tiros, por lo que reciben la Bandana.

¿Hay algún personaje que te caiga especialmente bien?
Psycho Mantis [risas]. No, no... La verdad es que me cae bien Liquid Snake.

¿Qué te parecería reeditar Metal Gear y Metal Gear: Solid Snake para PlayStation, como se ha hecho últimamente con las emulaciones de Final Fantasy IV, V y VI?
No me gusta el aspecto de los juegos antiguos, están







pasados de moda. Son como los garabatos infantiles. Puede que no estuvieran mal en su momento, pero con la distancia dejamos de verlos igual.
Las películas son más intemporales. Una película puede verse una y otra vez, pero con los videojuegos es diferente: las consolas antiguas desaparecen y ya no se puede seguir jugando con los títulos antiguos. Tampoco tenemos ganas de hacerlo, cosa que entiendo.
Es como los coches: podríamos conducir un coche con más de quince años, sin cambio automático. Es algo que estaba bien para su época, pero si ahora quisiéramos llevar un coche así nos parecería incómodo. Ocurre lo mismo con los juegos, con cualquier cosa interactiva. Al crear un juego, se transmite el estilo de la época. Cuando se quedan anticuados uno ya no entiende lo que le hacía pasarlo bien entonces y se cansa. Por eso, cuando uno juega con un título antiguo, por ejemplo con uno de una recopilación para PlayStation, ya no se divierte igual que antes. La gracia se ha perdido. Ya no nos parece bueno.

¿A qué has estado jugando últimamente?
[Sonríe] ¡Con *Crash Bandicoot 3*! Y en PC, con *Half Life*. No es que jugara yo, de hecho miraba cómo jugaba mi equipo. Me mareo enseguida con lo de las 3-D y no puedo jugar directamente, pero me gusta mirar cómo juegan los demás.

¿Qué opinas de la PlayStation de nueva generación? ¿Qué crees que podrás hacer con ella?
Si intentase crear un juego normal con la nueva PlayStation, sólo llegaría a obtener un juego normal con buenos gráficos. Pero si intento hacer algo innovador y de un modo innovador, conseguiré un título con un montón de posibilidades.
Lo que no quiero hacer es añadir sólo buenos gráficos y sonido a un juego, porque tendría el mismo título de siempre con mejor aspecto. Lo que quiero hacer es darle más interés al juego, no sólo a través de los gráficos.
Cuando vi la demo de *Tekken* comprobé que tenía gráficos de película, pero se trataba básicamente de lo mismo: patadas y peleas. Me decepcionó bastante. Yo habría hecho que los personajes empujasen a los enemigos o que se acercaran a ellos y les arrancaran un pelo de la cabeza. Me gusta crear cosas diferentes.

A Jason Rubin [el productor de la serie Crash Bandicoot] le preocupaba seriamente que los gráficos tuvieran 50 veces más detalle y que la capacidad del disco aumentara tanto. ¿Era por cómo iba a llenarlo?
A mí eso no me preocupa. ¡Me parece que el DVD se queda corto!
Cuando empecé a crear juegos para MSX me imaginaba uno y luego tenía que recortarlo, porque no disponía de suficiente espacio en la memoria. Me alegré mucho de que saliera el CD-ROM: me ofrecía más posibilidades para incluir detalles. Pero, en cuanto tienes el CD-ROM, te pones a meter sonido y voces y todo empieza a ocupar mucho espacio. Uno siempre se queda corto, con cualquier medio que emplee. Así son las cosas.

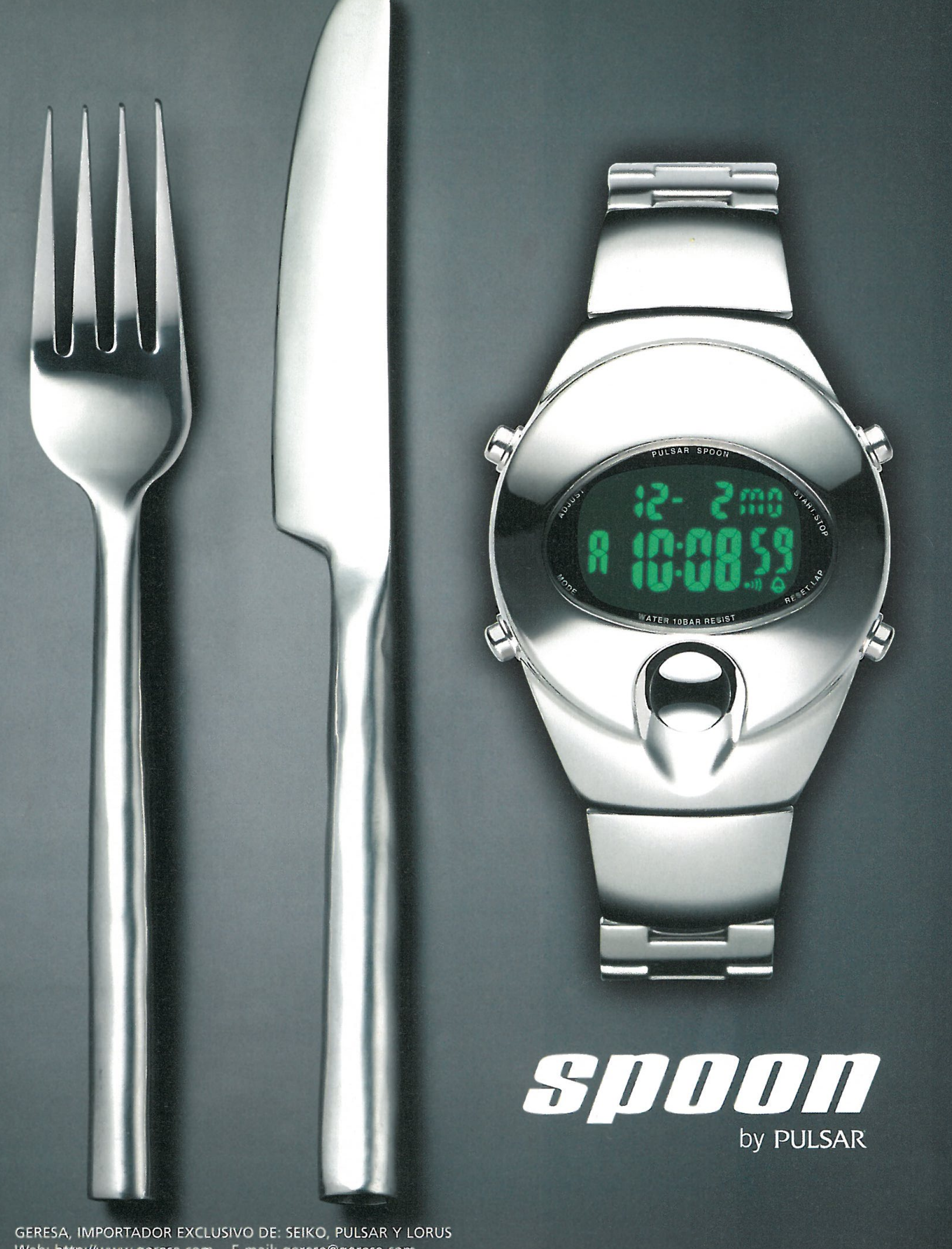
Para crear la versión PlayStation de Metal Gear te hizo falta un avance tecnológico. Con la PlayStation de nueva generación, ¿acometerás un Metal Gear 2?
¿Tú qué crees? Pues lo que estás pensando es justo la respuesta que yo daría.

¿Qué estás preparando ahora?
Tenía un montón de ideas, pero ahora se han reducido a una sola.

¿Y cuál es?
[Risas] ¡Eso no hay que preguntarlo cuando estoy a punto de sacarlo!

¿Marcará una diferencia respecto a Metal Gear?
Te hago la misma pregunta de antes: ¿tú qué crees? Ésa es la respuesta. [Risas].

Estamos seguro de que a Konami le encantaría sacar una secuela de Metal Gear.
Pero si todo el mundo dice que *Metal Gear Solid* es el mejor juego que se ha hecho hasta ahora. ¿Cómo vamos a superarlo? [Carcajadas.]

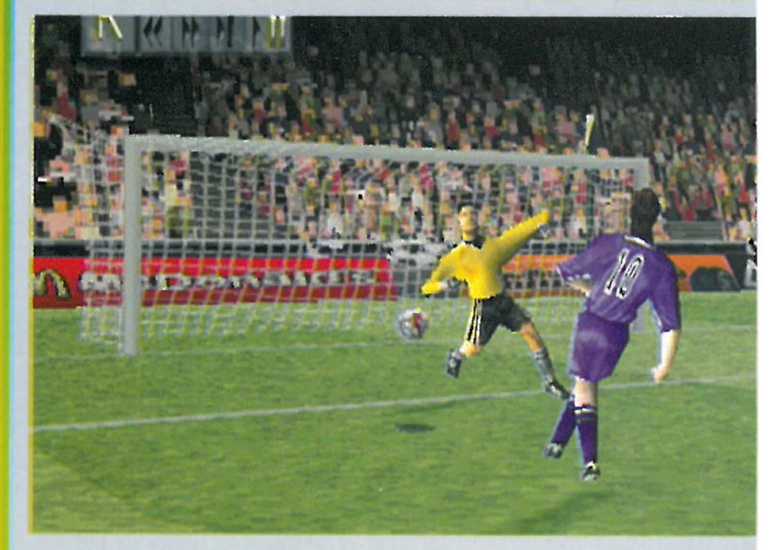

PULSAR SPOON
ADJUST
START-STOP
MODE
RESET LAP
WATER 10BAR RESIST
spoon
by PULSAR
GERESA, IMPORTADOR EXCLUSIVO DE: SEIKO, PULSAR Y LORUS
Web: http://www.geresa.com E-mail: geresa@geresa.com

UEFA CHAMPIONS LEAGUE















UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE®

TEMPORADA 1998/99



Juego oficial de la UEFA CHAMPIONS LEAGUE
© 1998/1999 UEFA. Todos los derechos reservados.

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation®

Botas de tacos, pantalón corto, camiseta, calcetines, espinillera. 22 tíos repartidos en dos equipos. Un árbitro. De negro riguroso, por supuesto. Dos jueces de línea. El cuarto árbitro. Un balón. Un estadio, un par de porterías, cuatro banderines de córner, un césped en condiciones, unas gradas y público abundante y gritón. Mézclese bien y viértase en una PlayStation. Bautícese como *UEFA Champions League* y tómese bien fresco: movimientos sencillos, buenos gráficos, mejor jugabilidad y la emoción de un partido en directo, con los comentarios de dos profesionales del fútbol y del periodismo deportivo español.

La pregunta

¿Quiénes son los comentaristas de *UEFA CL* en la versión del juego en castellano?
A. Matías Prats y Michael Robinson.
B. Emilio Aragón y Lidia Bosch.
C. Michel y José Ángel de la Casa

El premio

1 juego completo *UEFA Champions League* para cada uno de los 20 ganadores.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *UEFA Champions League*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



PLAYSTATION ESPECIAL LUCHA



EN EL CD:

TEKKENS 3 Y 2, DEAD OR ALIVE, RIVAL SCHOOLS, BLOODY ROAR Y MÁS

PUNTUACIÓN



10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS

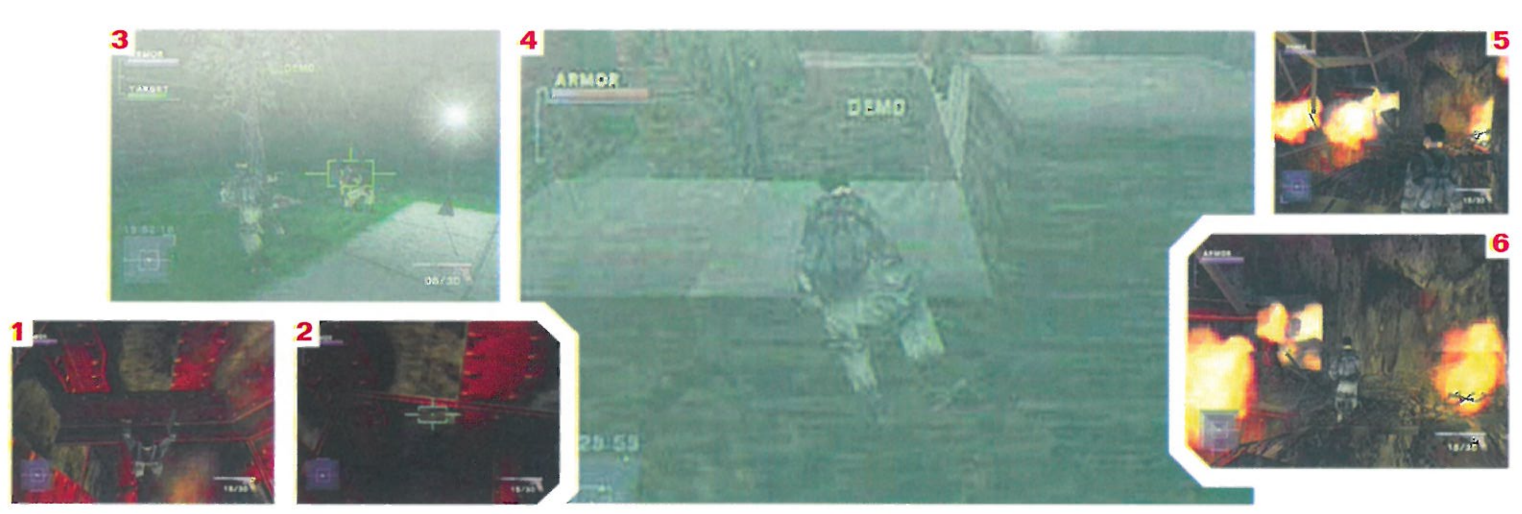












[1] Como Lara, Logan puede colgarse de los salientes y desplazarse hacia los lados, ¡pero sin soltar la pistola, qué tío tan chulo! [2] En las secciones de plataformas tendrás que recurrir al modo francotirador para estudiar con la vista subjetiva el escenario. [3] La noche, la niebla y la lluvia te lo pondrán difícil para ver a los malos de Central Park, que van vestidos de camuflaje y con pasamontañas negros. Vaya. [4] Cuando consigas el rifle de visión nocturna, podrás utilizar la oscuridad y los muros en tu propio beneficio. [5] El fuego siempre es un problema. Ten mucho cuidado. [6] La animación de Logan es más suave y realista que la de Solid Snake.

Syphon Filter

El retraso de *MGS* ha conseguido enfrentar en las mismas fechas a los dos mejores juegos de PlayStation. Va a ser una pelea reñidita...

Como en todas las películas de americanos en tierras japonesas —*Black Rain, Karate Kid* o incluso *La Salchicha Peleona*—, *Syphon Filter* demuestra en PlayStation lo que tantas veces hemos visto en el cine: los yanquis y los nipones se complementan. *Syphon* tiene todo lo que le faltaba a *Metal Gear* y *MGS* tiene todo lo que le falta a *Syphon Filter*.

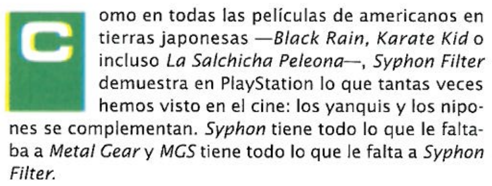


No se puede decir que *Metal* tuviese «defectos» que haya solucionado *Syphon*, ni viceversa. Más bien *Syphon* tiene virtudes que no tenía *Metal*, y *Metal* ofrecía algunas maravillas de las que el simulador de espionaje de Sony carece.

MGS se ha proclamado el mejor juego de PlayStation por muchas razones: gráficos increíbles, efectos de luz alucinantes, gran variedad de armas y aparatos... Pero el mayor atractivo de *Metal Gear Solid* es, por encima de todo, lo épico de su argumento. Es una verdadera película interactiva, con casi tanto tiempo de secuencias de vídeo como de juego. La presentación y profundidad de los personajes, los diálogos, el dramatismo de sus muertes, la amenaza nuclear, los lazos sentimentales y familiares entre los personajes, la venganza, el rencor, el

SYPHON TIENE TODO LO QUE LE FALTABA A *METAL GEAR* Y *MGS* TIENE TODO LO QUE LE FALTA A *SYPHON FILTER*.





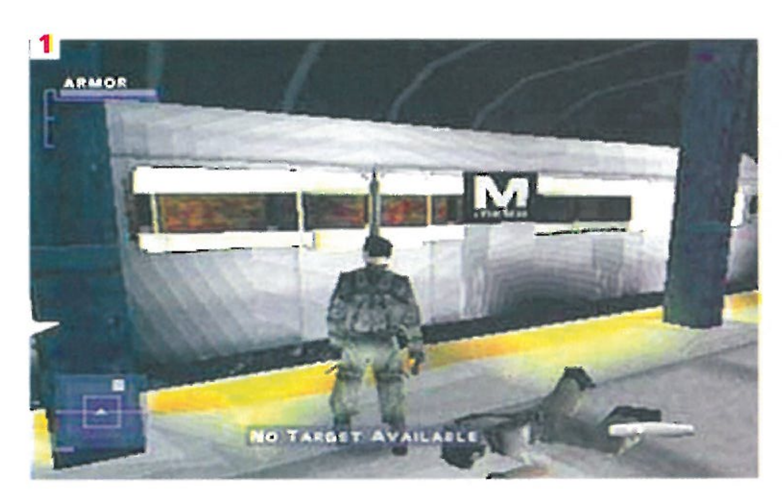
[1] Nos vemos en el infierno. [2] Como en *Mission: Impossible*, tu personaje se transparenta. [3] Un malo que utiliza a su amigo como parapeto. Qué vergüenza...







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	989 Studios
■ DISPONIBLE	Julio	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Aventura/acción 3-D







[1] Los trenes de metro pasan a toda velocidad, y el ruido a veces no te deja oír que te están disparando. [2] Recuerda dónde está esta entrada, porque tendrás que regresar en el próximo nivel. [3] Disparar a bocajarro es más peligroso, pero siempre aciertas...

amor, el odio, la desconfianza y toda la gama de sentimientos que aparecen a lo largo del juego hacen de *MGS* una especie de novela de acción. *Metal Gear Solid* es, antes que juego, una gran historia. *Syphon Filter* es, antes que una historia, un gran juego.

En *Syphon* poco importa quién es el malo, qué pretende o cómo ha logrado escapar vivo de la misión anterior: lo divertido es jugar, matar, disparar, explorar, estudiar el terreno, echar un vistazo al mapa de la zona para saber adónde debes dirigirte... *Syphon Filter* es jugabilidad en estado puro, y para ello cuenta con varias virtudes de las que carecía *MGS*: un control suave, sencillo, dinámico y versátil; niveles muchísimo más grandes y variados; armas más potentes y cantidades industriales de munición para que no te vuelvas loco racionando los cargadores; más acción y enemigos en pantalla, más velocidad, más peligros, más sorpresas, una inteligencia artificial enemiga hiperavanzada, mayor realismo...

MGS tenía ciertos toques nipones que no dejaban espacio a la verosimilitud: un helicóptero de verdad no aguantaría ni un solo impacto de misiles Stinger; no existen los robots gigantes con rayos láser y aspecto de «Transformer»; los soldados enemigos, por muy tontos que sean, siempre tienen un campo de visión de más de tres metros; la munición no aparece en el suelo por arte de magia, en cualquier sitio; a las personas de verdad no les salen signos de admiración o interrogación sobre la cabeza cuando te ven, etc. En *Syphon Filter* todas las armas que aparecen son reales o modelos imaginarios muy parecidos a otros que sí existen. Los malos tienen exactamente el mismo campo de visión que tú, y para verlos sin que ellos te vean a ti no tienes más remedio que usar el zoom del objetivo de alguna de tus armas. La munición que recoges es la de las armas de los enemigos que matas, como los chalecos antibalas. Los jefes son personas de verdad que, como cualquier ser humano, se mueren cuando les pegas un tiro en la cabeza. La luz es importante, y si te cargas los focos de una sala, los enemigos no podrán verte (ni tú a ellos), etc. *Syphon* *Filter* es bastante más realista que *MGS*, *Tenchu*, *Tomb Raider* o cualquiera de los juegos de aventuras y acción en tercera persona que han pasado por nuestra consola. Y más divertido.

En ese sentido se parece mucho más a *GoldenEye*, la piedra filosofal de N64, que *Metal Gear Solid*. Todo goza de una cierta lógica, y los malos tienen las mismas posibilidades de acabar contigo que tú de acabar con ellos. En particular, hay una misión en la que tanto realismo nos llegó a sorprender: por lo general en este tipo de juegos, cuando en un nivel hay que avanzar con sigilo, sin que nadie te vea y active la alarma, en el momento en que ésta suena te «matan», se acaba la partida (o la alarma deja de sonar después de unos segundos, como

SYPHON ES MÁS REALISTA QUE CUALQUIER JUEGO DE AVENTURAS Y ACCIÓN EN TERCERA PERSONA.

SECUENCIAS DE MESTIZAJE

Hasta ahora, todas las secuencias de vídeo que habíamos visto eran generadas por ordenador [*Tomb Raider*] o por la consola con los mismos gráficos del juego [*Metal Gear Solid*]. *Syphon Filter* revoluciona la técnica de las secuencias de vídeo con una extraordinaria mezcla de ambos sistemas: las secuencias de vídeo que hay entre niveles están generadas por ordenador, pero los personajes renderizados son los mismos modelos poligonales que aparecen en el juego.
En esta secuencia, Logan descubre la primera bomba del metro, pero llega demasiado tarde: sólo quedan cinco segundos para que todo salte por los aires, lo justo para salir corriendo... ¡Mira la que se ha armado!





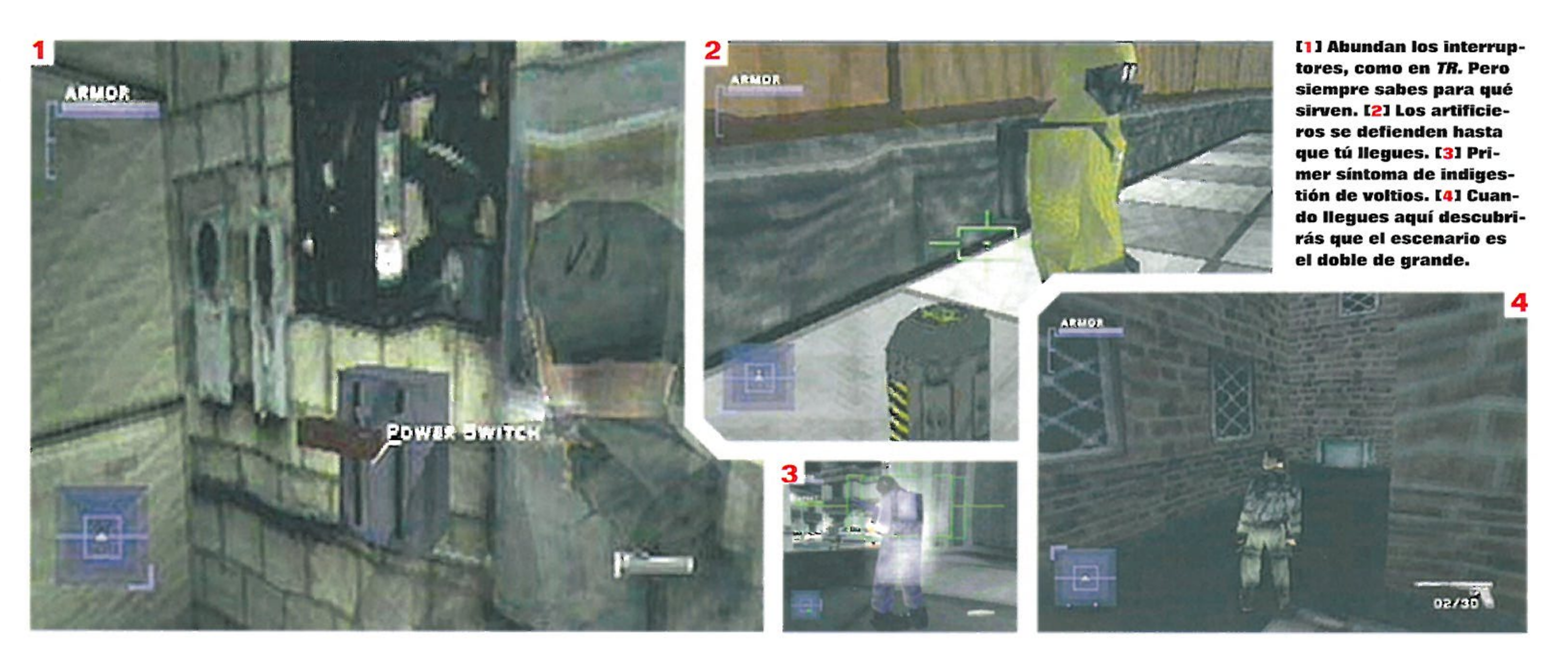








[1] ¡Secciones al aire libre! Genial. [2] Para quitarle el chaleco antibalas al fraile, tendrás que dispararle a la cabeza. Si lo fríes a tiros te será imposible.



[1] Abundan los interruptores, como en *TR*. Pero siempre sabes para qué sirven. [2] Los artificieros se defienden hasta que tú llegues. [3] Primer síntoma de indigestión de voltios. [4] Cuando llegues aquí descubrirás que el escenario es el doble de grande.

en *Metal Gear*). Aquí, en cambio, cuando salta la alarma la partida no se acaba: sólo empiezan a venir soldados de todas partes. Tú puedes gastar toda tu munición en acabar con ellos, pero aunque lo consigas, la alarma seguirá sonando. Puede que tengas suerte y aguantes huyendo o escondido un par de minutos, o media hora, pero los malos te buscarán incansables hasta dar contigo y, al final, morirás. Está claro que, en el momento en el que suena la alarma, estás perdido; pero el juego te permite averiguarlo por ti mismo, en lugar de aparecer el típico «Mission Failed» en medio de la pantalla. Es maravilloso.

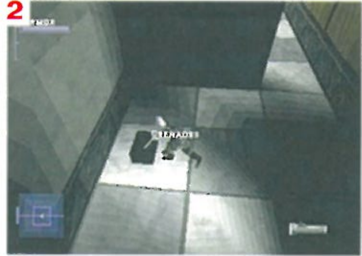
La acción de *SF* es constante, cambiante, siempre atractiva. Estás en tensión durante toda la partida, sea cual sea el objetivo. Si en la primera misión estás nervioso porque sabes que en las azoteas de los edificios hay francotiradores escondidos que esperan verte aparecer para volarte la cabeza, en la segunda te pone nervioso la oscuridad reinante y el peligro que supone acercarse demasiado a los vagones de metro incendiados. En el tercer nivel la cuenta atrás te empuja a buscar con prisa las bombas escondidas en el parque, pese a saber que hay malos con rifles de visión nocturna esperándote en lo alto de los muros... ¿Te imaginas esa sensación?

Gráficamente, si bien es más variado y los niveles son mucho más grandes, no es tan suave y perfecto como *Metal Gear*. El juego de Konami era 100% *gouraud*, y éste no. Eso hace que, cuando la cámara se acerca mucho a un elemento, las texturas se pixelen un poco. Aun así, todo resulta muy creíble. La niebla es fantástica, el rifle de visión nocturna es mucho más real que las gafas de infrarrojos de Solid y la mira telescópica con filtro detector de calor es algo increíble. Los detalles están mucho más cuidados que en *MGS*: si disparas a una pared, el balazo permanecerá ahí durante toda la partida; la ropa (tanto la tuya como la de los enemigos) se mancha de sangre justo allí donde se ha recibido el tiro; y las cajas en las que a veces encuentras un arma tienen en su interior el molde hueco del arma que has recogido. Puede que el efecto más realista de todos sea el de las chispas: son píxeles únicos con movimiento independiente, como los de los menús de *Rollcage* y los del maravilloso nuevo trabajo de Polyphony Digital, *Omega Boost*. Cuando disparas sobre una superficie metálica, como un candado, una puerta o el mismísimo helicóptero, saltan por los aires cientos de chispitas que se consumen, cada una hacia un lado, con un realismo que te deja la boca abierta. Y la forma en que tu personaje sustituye un arma por otra o recarga la munición tampoco es moco de pavo: en *Metal Gear* podías ver cómo Solid dejaba caer al suelo el cargador gastado con la mano que empuña el arma mientras con la otra sacaba un nuevo cargador del cinturón y lo colocaba en la culata de la pistola, pero cuando cambiabas de arma, desaparecía la que tenías y aparecía ya en la mano del personaje la nueva. En *Syphon Filter* no: Logan guarda el arma que está empuñando y desenfunda la nueva que quieres usar, como Lara Croft. Y cuando lo haces sin parar de correr es algo alucinante: el personaje mira hacia abajo un momento para colocar el arma en cuestión en el sitio correspondiente y, sin parar de correr, desenfunda la otra. Es una pasada.

Como en *Turok 2* y *GoldenEye* (sí, ambos de N64), puedes seleccionar las armas e ítems de diversas maneras: mediante los botones L2 y R2 pasas de una a otra, manteniendo pulsado Select aparece en la parte superior de la pantalla todo el menú de armas y tú escoges directamente la que quieres; y desde el menú de pausa también seleccionas la que mejor te conviene (además, en

LA ACCIÓN ES CONSTANTE, CAMBIANTE, SIEMPRE ATRACTIVA. ESTÁS EN TENSIÓN DURANTE TODA LA PARTIDA.





[1] Siempre que veas una zona oscura, enciende la linterna. Es posible que haya alguna sorpresilla esperándote. [2] Los guardias siempre tan despistados.

SENTIDO DEL HUMOR

***Syphon Filter* esconde decenas de pequeños detalles que, de vez en cuando, te arrancarán una sonrisa. El nivel del metro es uno de los más completos en ese sentido. Observa el mapa de metro: es una reproducción exacta del entramado subterráneo de Nueva York, y en él verás que algunas líneas se cruzan entre sí cerca de la estación en la que estás.**
¿Ves el cartel de «*No smoking*»? En él aparece un enorme cigarrillo tachado, y no es casualidad: es justo delante del cartel donde los malos han colocado la primera bomba. ¿Verdad que es original?
También encontrarás en las paredes anuncios de las películas en cartelera. Fíjate bien: la peli se llama «*Espionage*», y la imagen es ¡el interior de un túnel de metro! Qué casualidad...
Estamos en el palacio de Rhoemer. La vidriera que ves representa a un caballero medieval apoyado en una espada. Tras los cristales hay un malo que poco tiene que ver con el sosegado señor del dibujo: un «monje» armado con una recortada, con chaleco antibalas, además. Qué mundo, éste. Uno ya no se puede fiar ni de los curas...





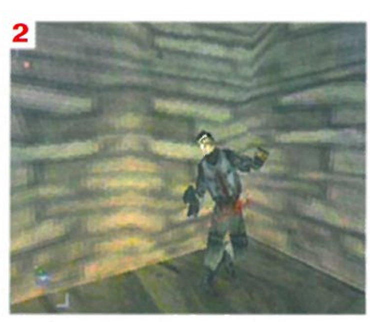




este menú encontrarás un informe detallado sobre la potencia, alcance y munición de cada cacharro). De la misma forma, hay tres maneras de apuntar y disparar diferentes, para que utilices cada una según la situación, la distancia, la munición de que dispongas o la necesidad de acertar en un determinado punto del cuerpo del enemigo. El primer sistema de apuntado es el semiautomático, similar al de *GoldenEye*. Gracias a este sistema, basta con que te encares de forma aproximada hacia un enemigo y dispares. Si el malo está más o menos en la dirección hacia la que mira tu personaje, él mismo afinará la puntería de forma automática hacia el objetivo (no es necesario que el malo esté justo en línea recta, como en *ODT, Die Hard, Robotron,* etc.). Logan también disparará hacia arriba o hacia abajo, según dónde esté el enemigo, por sí solo, como Bruce Willis en *Apocalypse*.

El siguiente sistema es el automático, similar al de *Tomb Raider*, casi idéntico al de *Omega Boost* y descaradamente plagiado del de *Zelda*: al pulsar el botón L1, seleccionas uno de los objetivos que haya en el campo de visión de Logan, y tu personaje dirigirá todos los disparos a ese objetivo hasta que vuelvas a pulsar L1 para seleccionar otro, hasta que el malo seleccionado muera o hasta que sueltes L1. Complicado de explicar, pero muy sencillo de manejar y muy efectivo. No obstante, no es como el sistema de apuntado automático de Lara Croft: Lara nunca fallaba un solo tiro, y ni siquiera era necesario pulsar un botón para que apuntara, y Logan sí falla. Logan «es humano». Si el enemigo está demasiado lejos, muchos de los disparos no darán en el blanco; si el enemigo está en movimiento, tampoco. Si el enemigo está

1

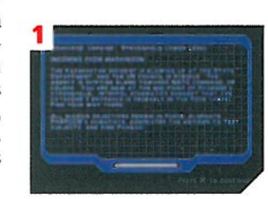

2


[1] Si te acercas con sigilo y por la espalda a un malo, podrás matarlo sin que te llegue a ver siquiera. [2] Cuando te matan, ves la repetición como si fuera una película. Exactamente igual que en *GoldenEye*...

HAY TRES FORMAS DE APUNTAR Y DISPARAR SEGÚN LA SITUACIÓN, LA DISTANCIA, LA MUNICIÓN...

quieto pero tú en movimiento, tampoco. Y si los dos estáis en movimiento, será casi imposible que aciertes el tiro. Además, los tiros con este sistema alcanzarán a los objetivos en puntos aleatorios: a veces en una pierna, a veces en el pecho... Si lo que quieres es disparar a un punto determinado tendrás que recurrir al tercer sistema de apuntar/disparar: el manual.

Y el sistema manual es el modo francotirador de toda la vida, más o menos como el que tiene *Metal Gear Solid* para observar el escenario en primera persona: al mantener pulsado un botón, la cámara se torna subjetiva y aparece en el centro de la pantalla un punto de mira. Con los controles de dirección desplazas el punto de mira hacia los lados y, si estás apuntando con un rifle de francotirador (el normal, el nocturno o el detector de calor), puedes aumentar o disminuir el zoom antes de disparar. Este sistema es el único con el que podrás dar tiros en la cabeza a los malos. Cuando el punto de mira esté justo sobre la cabeza de un enemigo, a su lado aparecerá la palabra «Headshot», y bastará acariciar con dulzura el gatillo para acabar con todos los problemas del pobre señor. Una mancha roja a la altura de la oreja, las rodillas se doblan y el cuerpo cae como un fardo... Bueno, nadie les obliga a hacerse soldados a las órdenes del malo de la historia, ¿no?

1


2


[1] Los tiempos de carga son MUY cortos, aún no nos lo podemos creer. Mientras el nivel se carga, puedes leer el informe de la misión, así que no hay esperas en ningún momento. [2] En el interior del palacio de Rhoemer se esconden decenas y decenas de monjes sin sentido del pecado. Usa la escopeta recortada para salvar sus almas.



Syphon Filter



[1] Te adentras en las catacumbas del palacio de Rhoemer, ¿no tienes miedo? [2] Busca a los médicos que están experimentando con el virus y hazles un nuevo orificio en la cabeza. [3] Fíjate bien: ¿ves la manchas de sangre en la ropa?

EN CALIDAD DE JUEGO, *SYPHON FILTER* GANA TODAS LAS COMPARACIONES, POR EL MERO HECHO DE QUE ES MÁS DIVERTIDO, RÁPIDO, ADICTIVO Y COMPLETO.

En cuanto a esa historia, la verdad es que no es tan elaborada como la de *MGS*. El mes pasado ya te contamos quién era cada personaje, a qué se dedicaba, dónde se había graduado y en qué disciplina, ¿te acuerdas? Pues ya está, eso es todo lo que necesitas saber. No hay mucho más. A medida que el juego avanza, el argumento va transformándose y suceden cosas. La chica, como en *GoldenEye, Metal Gear Solid* y *Mission: Impossible* (o lo que es lo mismo: como en todos los simuladores de espionaje habidos hasta ahora), es raptada a la mitad del juego, la tienes que rescatar y luego pega unos tiritos acompañándote, en uno de los últimos niveles. Eso de cooperar a base de balazos con una amiga está muy bien, pero surge el eterno problema: «¡Esta tía es tonta, leche, siempre se pone en medio y la frío a tiros sin querer!» Mujeres...

En fin, hemos llegado a un punto sin retorno. No podemos dar por terminado este análisis sin responder a la gran pregunta: «¿Entonces, cuál es mejor: *Metal Gear Solid* o *Syphon Filter*?» Y para responder, no nos queda más remedio que matizar la pregunta. O, mejor, diseccionarla en dos preguntas muy diferentes: ¿cuál es más envolvente, épico, impactante y atractivo? *Metal Gear Solid.* Jugar a *MGS* es como ver una película interactiva, ya que cuenta con todos los ingredientes de las grandes películas: un argumento cuidado, una presentación alucinante, una banda sonora que quita el hipo y una escenografía espectacular. No obstante, la otra pregunta sería: ¿cuál es el mejor juego? Y, en calidad de juego, *Syphon Filter* gana todas las comparaciones, por el mero hecho de que es más divertido, rápido, adictivo y completo. El sistema de control es mucho más versátil, la acción es constante, la variedad de escenarios no tiene precedentes, la música no podría ajustarse mejor a la acción, la IA de los malos te hace sentir como si estuvieras combatiendo a comandos especiales de verdad, las armas son increíbles y la variedad de movimientos y secciones de plataformas son las cosas que más echamos en falta en el juego de Konami.

Viendo las capturas que acompañan estas letras, es muy posible que ni siquiera sientas curiosidad por ver el juego en funcionamiento, porque parece mucho menos atractivo gráficamente que *MGS*. Incluso la primera vez que juegues tendrás la sensación de que *Metal* es más divertido y sencillo de manejar. Sin embargo, cambiarás de idea respecto a ambas cosas en cuestión de cinco minutos. Cuando veas lo mucho que cambia el escenario de un nivel a otro y la increíble gama de movimientos del personaje, te quedarás petrificado. No insistiremos más, porque eso es algo que no te acabarás de creer hasta que no lo veas con tus propios ojos.

Syphon Filter es el nuevo mejor juego de PlayStation. No la mejor historia, ni tampoco el juego con mejores gráficos, ni siquiera puede decirse que parezca una película interactiva, e incluso reconocemos que sustituye la originalidad por el plagio, tomando elementos geniales de todos los buenos juegos (y de todos los soportes). ¡Si hasta la forma de correr hacia los lados recuerda a la de los personajes de *Cabal*, el arcade bélico de principios de los ochenta! Pero da igual. Vale, no es precisamente original. Vale, carece del carisma y la profundidad de *Metal Gear Solid*. Vale, gráficamente el título de Konami es mejor. Y vale, no podría ser más yanqui. ¿Y? Es el más divertido, rápido, suave, largo, adictivo, completo, variado y detallado. Es prácticamente perfecto. Lástima que, como *Metal*, *TR* y compañía, carezca también de un modo para dos jugadores. Claro que, en ese caso, tendríamos que concederle un 11/10. 



[1] En el búnker, los interruptores verdes abren las puertas y los rojos las alarmas. [2] Tienes que desactivar un montón de misiles.

Alternativas...

Metal Gear Solid 10/10 PSMag28

VEREDICTO

PlayStation Magazine 30

GRÁFICOS	Sin *gouraud*, pero aun así maravillosos	10
ACCIÓN	Sin precedentes, sin pausas y sin efectos	10
ADICTIVIDAD	Tanta que volverás a niveles ya superados	10

Si te gustó *Metal*, encontrarás aquí todo lo que no tenía aquél. Si no te gustó *Metal*, *Syphon* es todo lo contrario. En cualquier caso, te entusiasmará.

10 SOBRE 10

Concurso



«Hola, Gabi, que mira, que tienes una misión...»
La Agencia para la que trabajas te ha hecho un bonito encargo: no dejar rastro de un alemán que se ha pasado de listo. No es tarea fácil: tendrás que perseguirlo por medio mundo, enfrentarte a sus secuaces y resistir el encanto de la Amarov, entre muchas otras calamidades. Pero tú tranquilo, chaval, que vas sobrado. Lo tienes todo. Eres eficaz, duro, competente, responsable, inteligente, hábil, rápido, higiénico, astuto, cauteloso... Eres el mejor. Intenta no recurrir a la excusa de la cita con el dentista de la otra vez, ¿vale?, que no cuela.

La pregunta

¿Qué es en realidad Syphon Filter?
A. Un virus.
B. El nombre en clave del protagonista.
C. Es un filtro de sifón.

El premio

1 juego completo *Syphon Filter* para cada uno de los 20 ganadores.



La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Syphon Filter*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

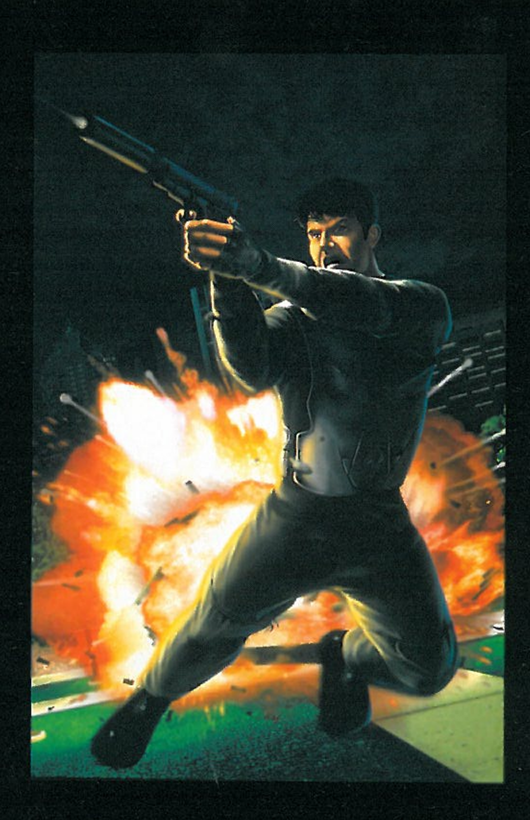
Código postal: ....

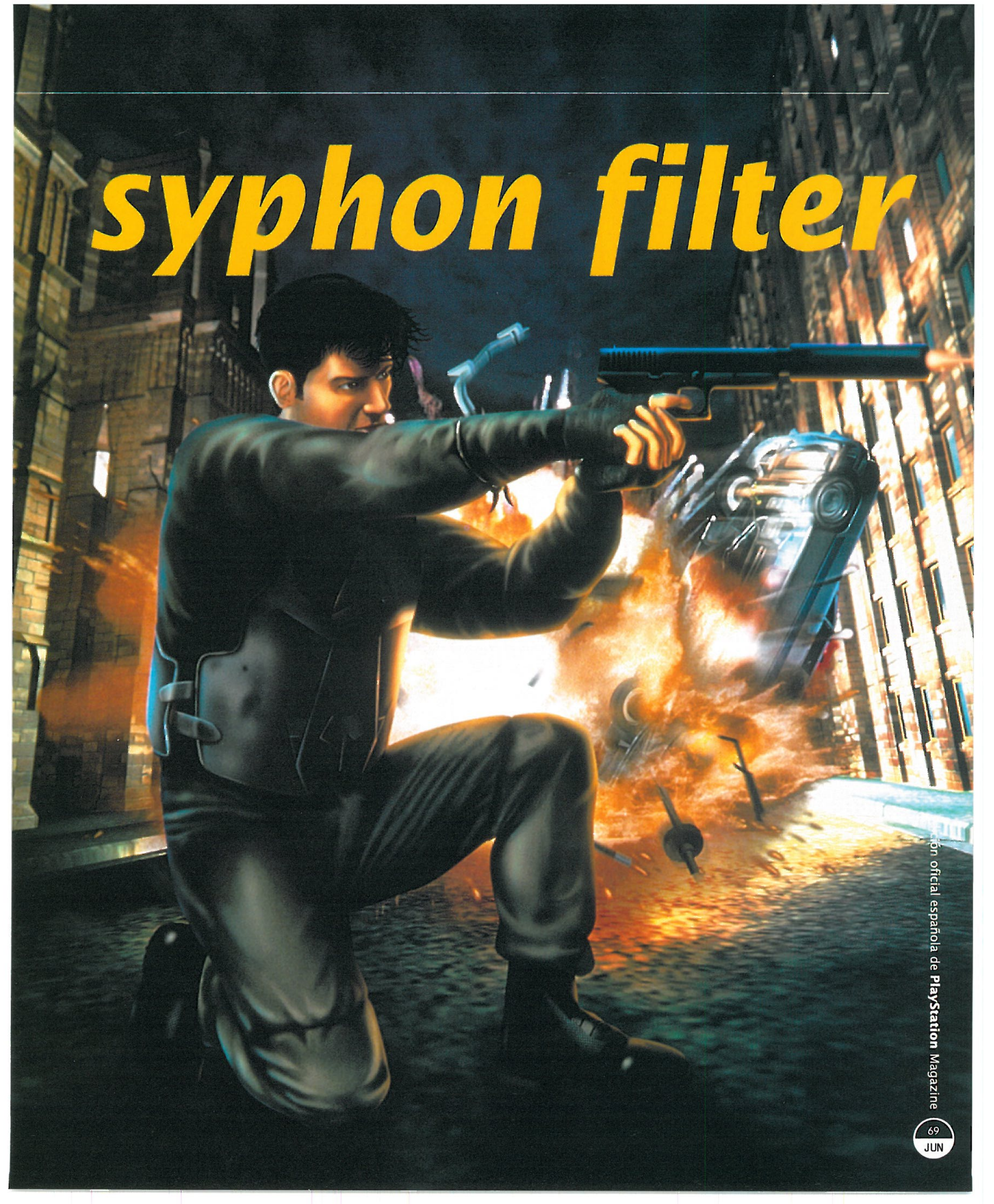
País: ....

Teléfono: ....

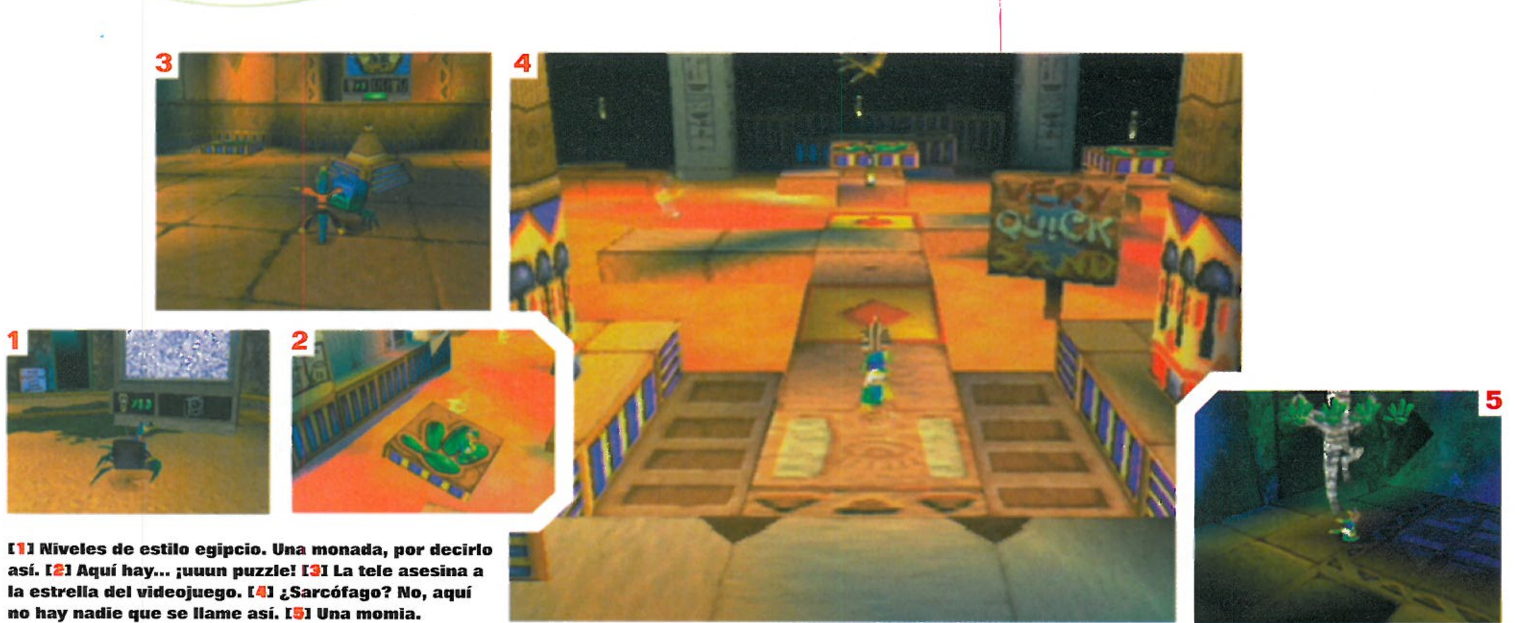
Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.




syphon filter





[1] Niveles de estilo egipcio. Una monada, por decirlo así. [2] Aquí hay... ¡uuun puzzle! [3] La tele asesina a la estrella del videojuego. [4] ¿Sarcófago? No, aquí no hay nadie que se llame así. [5] Una momia.

Gex 3D: Deep Cover Gecko

¿Deep Cover Gecko? *Déjà Vu Gecko* sería más adecuado. No puede decirse que la tercera aparición de Gex redefina el género... Pero, ¿es eso malo?



Se dice que con la familiaridad llega el desprecio. Por suerte, en el caso de *Gex 3D: Deep Cover Gecko*, no es el caso. Cierto que se trata de una reforma sin complejos de su predecesor (*Gex 3D: Enter The Gecko*, 8/10 en *PSMag* 16), pero *Deep Cover Gecko* continúa siendo una reedición elegante y amable de un diseño familiar. En resumen, puede que la canción sea la misma, pero la melodía todavía es pegadiza.

Para los que no conozcan a su antepasado, he aquí una breve recapitulación. En sintonía con la tradición de los dibujos animados, Gex es un lagarto que renuncia a las actividades propias de su especie para dedicarse a proezas de superhéroe. En *Enter The Gecko*, su tarea consistía en explorar varios niveles con temas relativos a la televisión a fin de localizar mandos a distancia. Cada pantalla contenía referencias a películas o a la cultura popular. Podía saltar, aplastar asaltantes con su cola e incluso adherirse a algunas paredes. No era especialmente gracioso —no importa lo mucho que se esforzase—, pero tampoco podemos negar que tenía un punto de divertido.

Con el grito entusiasta de «vamos a echar el resto», Crystal Dynamics se ha limitado a refinar y actualizar esta sencilla premisa. Las mejoras más destacables son estéticas en su totalidad: los escenarios que visita Gex presentan un nivel superior de detalle. De manera similar, se ha expandido el área central por la que viaja Gex para alcanzar cada nivel, con lo que *Deep Cover Gecko* consigue una sensación más fuerte de escala (espera a verla).

Como muchas reformas, *Deep Cover Gecko* intenta reafirmar su identidad de distintas maneras, como por ejemplo una mecánica nueva del personaje. Ahora Gex puede utilizar una tabla de *snowboard*, montar en ani-



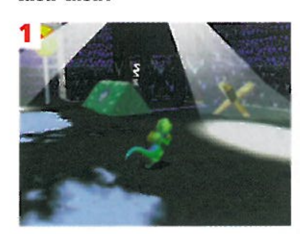


[1] Un nivel nevado. Helado te vas a quedar, te vas a quedar... [2] ...helado. Mira los reflejos. Bonito efecto. [3] Regalos navideños. Son gratis, como el aburrimiento.




■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Crystal Dynamics
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Inglés (voz)/castellano (texto)
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Plataformas

[1] Éste es el nivel de Saving Private Gex. No, no es el escenario de un karaoke. [2] Camina bajo los focos rastreadores y el fuego de las metralletas será tu recompensa. [3] Descarga tu venganza sobre esa ametralladora... [4] Otra venganza. Chico, estás hecho una fiera. [5] Gex al volante de un tanque. ¿O es un taca-taca?







males y usar un nuevo *power-up* de bola de fuego, entre otras cosas. También tiene dos nuevos compañeros secretos, que poseen sus propias habilidades.

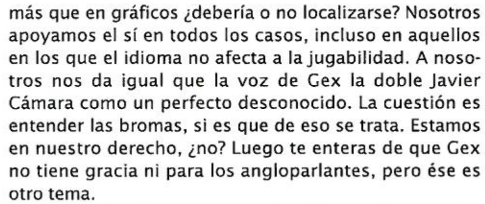
Como prueba de las muchas similitudes entre *Deep Cover Gecko* y *Enter The Gecko* está el hecho de que Crystal se crea en la obligación de garantizar que no se ha reutilizado ningún gráfico. Ahora Gex se disfraza con 25 nuevos uniformes (desde Long John Gex hasta Sherlock Gex) y por supuesto, los 12 niveles principales que visita son nuevos. **La pantalla de Saving Private Gex tiene un tema militar, mientras que en Clueless vemos a Gex explorando la escena de un crimen con galas de Sherlock Holmes.**

Por desgracia, es un hecho irrefutable el de que los videojuegos en pocas ocasiones son graciosos, si es que lo son alguna vez. *Gex: Deep Cover Gecko* es un juego que se desarrolla basándose en el falso concepto de que siempre es gracioso. No lo es. El humor es algo subjetivo, pero, claro, también es algo cultural. De acuerdo: el planeta entero comparte, a finales del siglo XX, las claves de una cultura de masas predominantemente yanqui. El problema, aparte de que Gex te haga gracia o no, es que a lo mejor no dominas inglés.

Cada 20 segundos, más o menos, Gex pronuncia una agudeza de algún tipo. Y volvemos a lo de siempre: un juego cuyo humor se basa en chistecitos orales tanto o más que en gráficos ¿debería o no localizarse? Nosotros apoyamos el sí en todos los casos, incluso en aquellos en los que el idioma no afecta a la jugabilidad. A nosotros nos da igual que la voz de Gex la doble Javier Cámara como un perfecto desconocido. La cuestión es entender las bromas, si es que de eso se trata. Estamos en nuestro derecho, ¿no? Luego te enteras de que Gex no tiene gracia ni para los angloparlantes, pero ése es otro tema.

Otro de los elementos cuestionables es el comportamiento de la cámara. En ocasiones, tu habilidad como jugador se pone a prueba por culpa de la perspectiva en la que se desarrolla la acción, y no por la jugabilidad. Además, los asaltantes con los que se enfrenta Gex siempre son débiles. Avanzan con lentitud hacia el lagarto, y pocas veces son algo más que un estorbo. Con un par de coletazos te los sacas de encima, una oportunidad perdida en cuanto a jugabilidad.

Gex: Deep Cover Gecko te resultará cómodo por lo familiar de su concepto. Se trata de una manera agradable pero simple de pasar unas horas, pero nunca supone un reto importante, aparte de una coordinación muy básica entre ojos y manos. Como mucho, lo disfrutarás durante la semana que necesitarás para completarlo o, en el peor de los casos, te entretendrá de un modo un tanto elemental. Si se tienen en cuenta sus cosillas buenas, le llega el resuelto a un siete sobre diez.



Alternativas...

Crash Bandicoot 3	9/10	PSMag24
Gex 3D: Enter The Gecko	8/10	PSMag16
Spyro The Dragon	8/10	PSMag24
Jersey Devil	7/10	PSMag13

A LA GRUPA

Gex puede montar de varias maneras. Te las encuentras en ciertas partes de los niveles principales, pero también en pantallas de *bonus* como éstas...



Se trata de un asno [o burro, como quieras]. Resulta curioso que Gex lo monte controlándolo con sus manos/garras/zarpas...



Quizá fuese obvio que aparecería una tabla de *snowboard* en las secciones de hielo. No obstante, funciona bien, la verdad.



El tanque es lo mejor. No sólo es un buen medio de protección para Gex, también tiene una torreta operativa. ¡Fantástico!




[1] El área Lake Flaccid. Suena un poco mal, ¿no? [2] La sala de control.

PlayStation Magazine 30

VEREDICTO

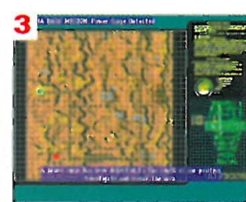
■ GRÁFICOS	Excelente a veces. Funcionales la mayoría	8
■ ACCIÓN	Familiar. Pero en el «buen» sentido	7
■ ADICTIVIDAD	24 niveles llenos de acción y aún hay más	7

Deep Cover Gecko ofrece una jugable reforma de su predecesor. Es más de lo mismo con algunos cambios, pero sigue resultando entretenido.



7 SOBRE 10









[1] Los gráficos en 3-D de *Warzone 2100* superan los de cualquier otro juego del género. [2] Construir (y proteger) tu base es crucial. [3] Detallados informes te dicen qué tienes que hacer para triunfar. [4] La artillería puede ser mortal. [5] Tus fábricas producen unidades a buen ritmo. [6] Los ataques enemigos suelen ser rápidos y violentos.

Warzone 2100

Despídete de *Command & Conquer*. Llega un nuevo rey del juego de estrategia en tiempo real.



Desde la aparición de *Command & Conquer*, el clásico de Westwood, la estrategia en tiempo real se ha convertido en uno de los géneros más populares en la comunidad del PC. Sin embargo, y pese a las profusas tentativas, las versiones de estos juegos para PlayStation siempre han topado con controles enrevesados y gráficos poco convincentes. Ahora, al fin, todo puede cambiar con *Warzone 2100*. El último lanzamiento de Proein no sólo redefine el género, sino que es además un juego excelente.

Ambientado en el año que su título indica, *Warzone 2100* se desarrolla en lo que queda de Estados Unidos tras una guerra nuclear. Como comandante de campo, The Project —un grupo de supervivientes dedicado a reconstruir la civilización— te envía a explorar ruinas y recuperar tecnologías previas a la guerra. Pero The Project no es el único grupo interesado en rescatarlas...

COLINAS Y CORDILLERAS LIMITAN LA VISIBILIDAD, Y LOS DESNIVELES ENTORPECEN EL MOVIMIENTO.

Los acertados gráficos de *Warzone 2100* llevan la estrategia en tiempo real a una nueva dimensión, con sus territorios, edificios y unidades totalmente en 3-D, además de detallados efectos especiales y estupendas explosiones. Su aspecto general y su fluidez superan cualquier intento anterior, y las 3-D se han aprovechado al máximo: el propio terreno llega a desempeñar un papel crucial en la acción. Las colinas y las cordilleras




Hasta el desierto hace un uso estupendo de las 3-D, pero espera a ver las montañas cubiertas de nieve más adelante...









■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Pumpkin Studios
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Estrategia en tiempo real

WARZONE 2100 NO SÓLO DA SOPORTE AL RATÓN DE PLAYSTATION, SINO QUE TAMBIÉN HACE UN EXCELENTE USO DEL DUAL SHOCK.



limitan la visibilidad, y los desniveles entorpecen el movimiento. Las unidades situadas en terrenos más elevados tienen un mayor campo de visión y disparo, y los complicados avances por terrenos abruptos pueden conllevar una importancia táctica decisiva: a menudo le cortarás al enemigo la retirada de áreas enteras con sólo controlar un valle.

Pero los gráficos sólo son la punta del iceberg de la jugabilidad. Ocultos bajo su superficie hallarás unos controles soberbios.

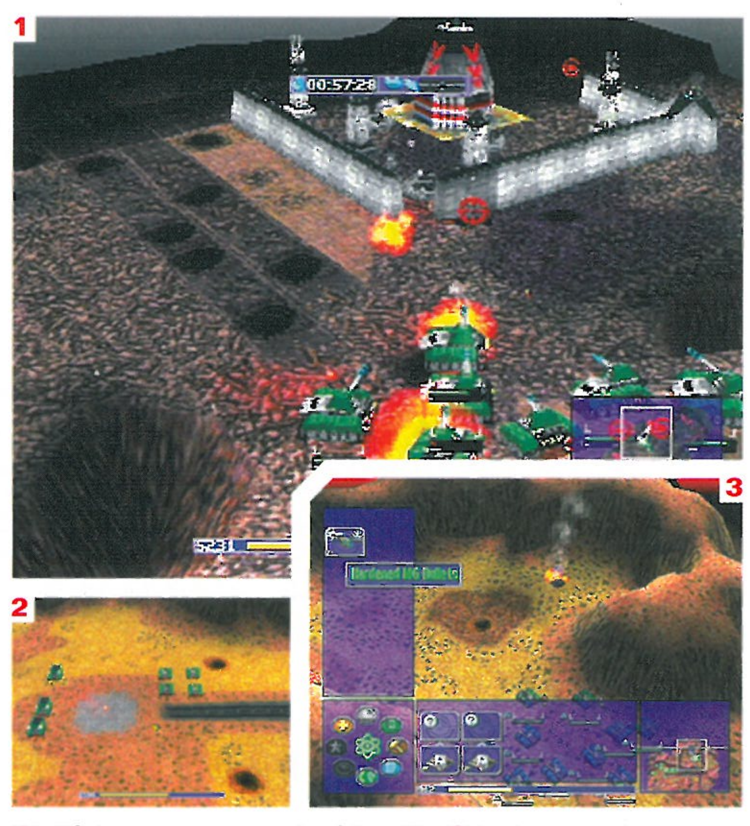
Warzone 2100 no sólo da soporte al ratón de PlayStation, sino que también hace un excelente uso del Dual Shock. De hecho, los controles para el Dual Shock están tan bien diseñados que termina por ser mejor que el ratón. El stick izquierdo se emplea para desplazar el cursor por pantalla, mientras que el derecho permite girar la cámara y efectuar zooms. Los botones básicos se utilizan para seleccionar unidades y dar órdenes, y con los botones laterales puedes crear grupos de unidades, mover la pantalla con rapidez, etc. El juego amortiza todos los botones e incluso recurre a varias combinaciones, pero cuando te acostumbras *Warzone 2100* es una auténtica delicia.

Los controles se ven complementados por el diseño, que brinda numerosas innovaciones. Las principales decisiones estratégicas (como la construcción de edificios y nuevas unidades o la investigación y desarrollo) se ejecutan a través de una retícula a la que se accede con el Círculo. Esto significa que puedes estar en plena batalla en una parte del mapa y construir refuerzos al mismo tiempo, sin tener que regresar a la base. Incluso puedes tomar control directo de una de tus unidades; el resto te seguirá, disparando de manera automática al objetivo que hayas marcado.

Lo mejor es que *Warzone 2100* es un auténtico desafío, adictivo y asombroso en su extensión y tamaño. La campaña principal transcurre de acuerdo con tus esfuerzos para garantizar el éxito de The Project, y despliega de manera gradual las causas de la guerra nuclear hasta enfrentarte con las fuerzas que casi destruyeron el mundo. Está dividida en tres secciones que debes completar, recuperando tecnologías perdidas y derrotando a los grupos que se te oponen.

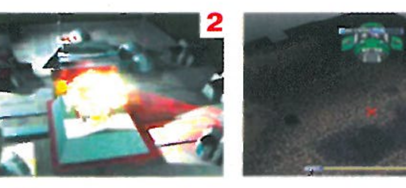
Son más de 400 las tecnologías que debes descubrir e investigar, y los vehículos y armas disponibles varían entre sencillas unidades terrestres con ametralladora hasta helicópteros, aviones y láseres. Diseñas cada una de tus unidades escogiendo un armazón básico, una determinada propulsión y un armamento o habilidad especial, y las combinaciones posibles sobrepasan las 2.000.

Warzone 2100 no es un título ideal para quien está interesado en volarlo todo por los aires. En cambio, aquellos que sienten especial pasión por la estrategia en tiempo real —o por cualquier tipo de reto— lo considerarán una joya.



[1] ¿Más bases y puestos enemigos? Pesadilla. [2] Las fuerzas con las que empiezas son mínimas. [3] El sistema de diseño de unidades.





[1] Los objetivos iniciales se consiguen con facilidad, pero las cosas se van poniendo difíciles. [2] Las escenas de vídeo contribuyen al desarrollo del argumento. [3] Una nave de transporte en vuelo.

Alternativas...

Command & Conquer	9/10	PSMag3
Warcraft 2	9/10	PSMag9
C&C Retaliation	7/10	PSMag23



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Algo cuadrangulares, pero suaves y variados 8
■ ACCIÓN	Soberbio diseño de juego y controles 9
■ ADICTIVIDAD	Enorme campaña, cantidad de tecnología 9

El mejor juego de estrategia en tiempo real disponible para PlayStation, pero no lo aconsejamos al jugador que busca gratificación inmediata.

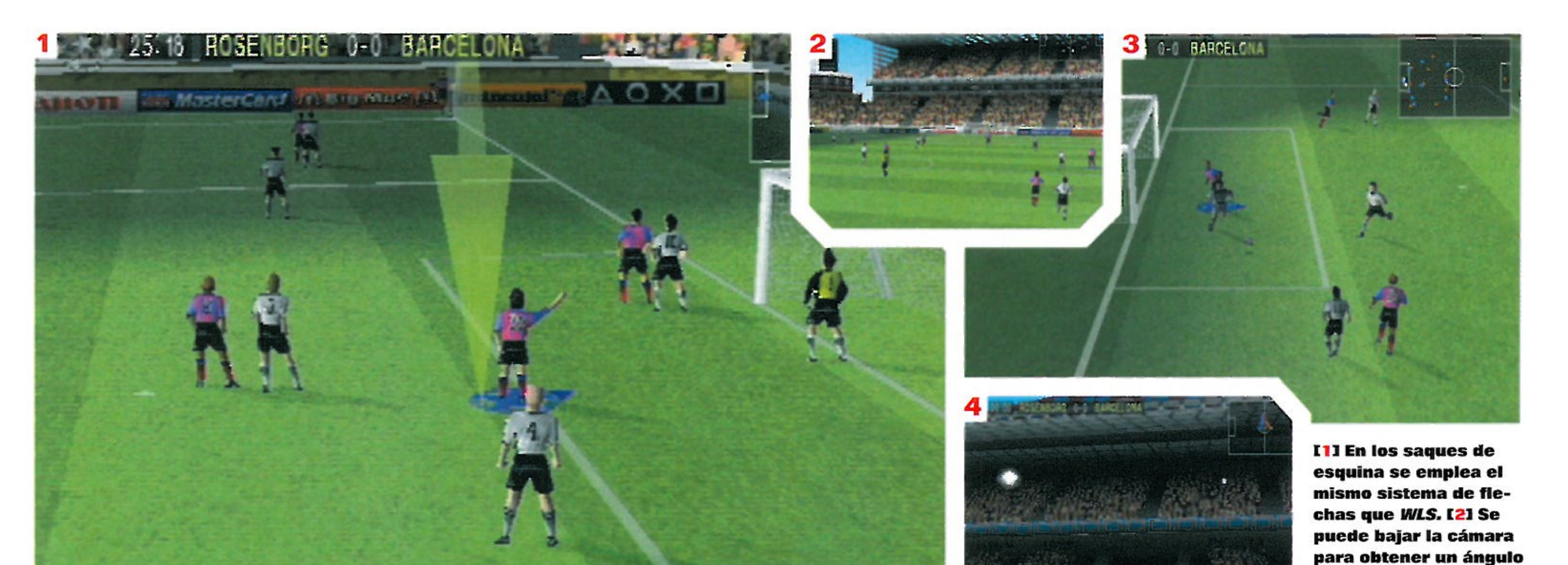








■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Silicon Dreams
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Fútbol



[1] En los saques de esquina se emplea el mismo sistema de flechas que *WLS*. [2] Se puede bajar la cámara para obtener un ángulo parecido al de los jugadores. [3] El portero desorientado. [4] Qué azulgrana más difuso.

UEFA Champions League

Panorámica europea a punto, música a punto, Michel y José Ángel de la Casa a punto... A punto la experiencia definitiva de La Liga de Campeones.



Al fin lo ha conseguido. La actualización del motor de *World League Soccer* le ha costado casi tanto como a Núñez traerse medio Ajax al Barcelona, pero Silicon puede jactarse al fin de tener en cartera el mejor juego de fútbol para PlayStation. *UEFA Champions League* es todo lo que un buen juego de fútbol debe ser: atractivo, con cantidad de movimientos sencillos y con la emoción de un partido en directo. De todos modos, ciertos despistes casi echan a perder el encuentro.

La presentación de *UEFA* emula la de las retransmisiones televisivas, con los comentarios de Michel y José Ángel de la Casa y la música operística. Todo encaja —mejor o peor— para recrear el ambiente del campo, pero es el funcionamiento de los partidos en sí mismos lo que garantiza el éxito. Los jugadores son detallados y están bien animados, aunque Silicon se ha concentrado más en optimizar los controles que en mejorar los gráficos. Los antecesores de *UEFA* (la serie *WLS*) intentaban embutir un montón de habilidades en un abusivo sistema de control. *Champions League* conserva muchas de las maniobras del título anterior, pero asigna un solo movimiento a cada botón, lo que se traduce en un sistema de control de fácil aprendizaje.

Pero, cuando la victoria parece cantada, un par de errores de defensa casi le cuestan a Silicon el título. Los porteros son erráticos y los árbitros de la CPU parecen favorecer a los equipos controlados por la máquina: pitan entradas inocuas y enseñan más tarjetas amarillas de las que Díaz Vega ha sacado en toda su vida.

Son quejas menores, y en último término *UEFA* gana la liga PlayStation, aunque sea por los pelos. Complementa los campeonatos y amistosos con un interesante modo Panorama, en el que los jugadores intentan llevar a la gloria a famosos perdedores. Sin embargo, serán la jugabilidad y los controles los aspectos en los que *UEFA Champions League* sea juzgado, y en ellos se marca dos tantos sin problemas.

Alternativas...

ISS Pro '98	9/10	PSMag22
Actua Soccer 2	9/10	PSMag13
ISS Pro	9/10	PSMag6
Copa del Mundo 98	9/10	PSMag18
Michael Owen's WLS	8/10	PSMag26





[1-2] El sistema intuitivo de control permite un fútbol fluido.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Jugadores de aspecto extraño, pero se mueven bien	8
■ ACCIÓN	Buena mezcla de profundidad y placer arcade	9
■ ADICTIVIDAD	El modo Panorama asegura su longevidad	9

Un partido serio y bien realizado que combina la atracción inmediata de la serie *FIFA* con los numerosos movimientos de *ISS Pro*. Se juega de maravilla.





Guitarra

¿Quieres ser el centro de atención con tu guitarra?

¿Quieres que la fiesta vaya donde tú estés? ¿Quieres saber interpretar cualquier estilo? ¿Aprender a tocar la guitarra fácilmente sin saber solfeo? ¿Quieres tener desde el principio **una guitarra gratis** o una eléctrica a precio de regalo? Dí "Sí, quiero" e infórmate sin compromiso llamando a CCC al 902 20 21 22.

Manualidades y Decoración
- Monitora de Manualidades
- Decoración • Escaparatismo

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía • Dibujo

Música
- Guitarra • Teclado
- Solfeo • Acordeón

Belleza y Moda
- Peluquería • Esteticista
- Diseño de Moda • Modista

Deporte y Salud Física
- Monitor de Aeróbic
- Quiromasajista MDF
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasios

Cultura
- Graduado Escolar • Escritor
- Acceso Univ. mayores de 25 años

Oposiciones
- Aux. de Correos • Prof. de Autoescuela

Empresa e Informática
- Introducción al Euro
- Asesor Fiscal • Contabilidad
- Asesoría Laboral
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Aux. Administrativo
- Dominio y Práctica del PC (Win. 95 o 98)

Marketing y Ventas
- Marketing • Psicología y Ventas
- Gestión Grandes Superficies

Calidad, Riesgos Laborales y Medio Ambiente
- Técnico en Calidad y Certificación
- Prevención de Riesgos Laborales
- Técnico en Medio Ambiente

Área Inmobiliaria
- Gestor Inmobiliario
- Gestión de Fincas

Otras Profesiones
- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada

Idiomas
- Inglés • Francés • Alemán • Ruso

Auxiliares Sanitarios
- De Enfermería
- De Geriatría • De Puericultura
- De Rehabilitación
- De Jardín de Infancia
- Técnico en Animación Geriátrica

Veterinaria y Cuidado de Animales
- Aux. Clínica Veterinaria
- Peluquería y Estética Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Psicología Canina y Felina
- Adiestramiento Canino

Técnicos
- Carné de Instalador Electricista
- Fontanería • Mecánica • Motor
- Técnico de Mantenimiento

Electrónica
- Electrónica • Radio • TV

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional
- Maître • Camarero • Barman

Cursos Interactivos de Entrenamiento
(En Soporte Multimedia CD Rom)

Técnica, Electrónica y Mantenimiento
- Electrónica • Hidráulica y Neumática
- Electrónica de Potencia
- Máquinas y Automatismos Eléctricos
- Electricidad Industrial
- Autómatas Programables

Mantenimiento Industrial
(Incluye todos los Cursos de Área Técnica, Electrónica y Mantenimiento)

Empresa
- Contabilidad I
- Contabilidad II
- IVA • IRPF

Técnico en Gestión Contable y Tesorería
(Agrupa los Cursos del Área Empresa más el Curso de Creación y Dirección de Empresas)



recibir Gratis y sin compromiso información sobre el Curso :

____
____
____

Y conseguir completamente gratis la Guía de Programas de Formación.

Nombre y apellidos ______________________

Fecha de nacimiento / /

Domicilio ______________________

Bloque N.º Piso Prta.

Cód. Postal Población

Provincia ______________________

Teléfono D. N. I.

E-Mail ______________________

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
Gracias.

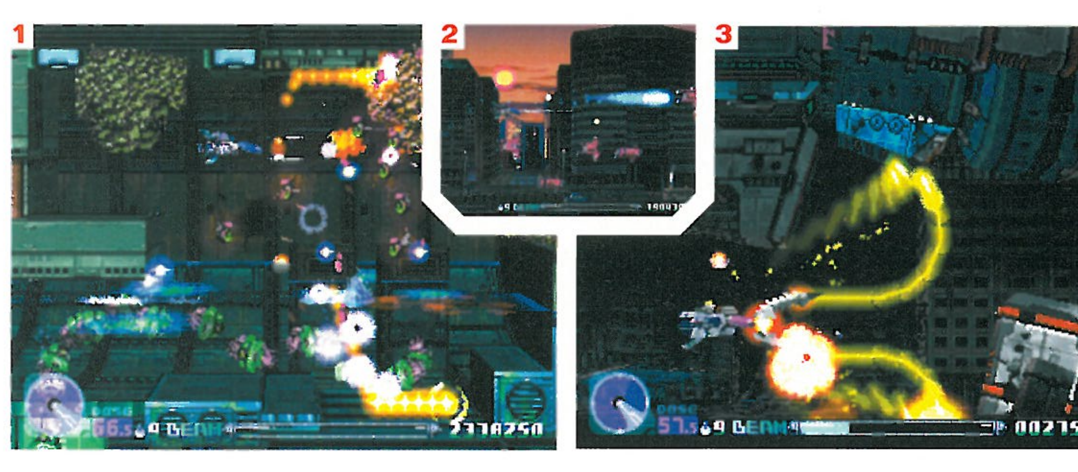
QN 5

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

CCC
902 20 21 22

CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1980 y Orden 6/10/1980 (B.O.P.V.).







[1] Si te dan, pierdes tu arsenal. [2] Misiles en el ocaso. [3] Increíble cacharro. Una preciosidad. [4] Profusión de trastos de color rosa.

R-Type Delta

1987: comienzo del fin de la guerra fría, Andy Warhol a criar malvas, Duncan Dhu y Madonna triunfan y cierto *shoot 'em up* hace su debut en las recreativas...

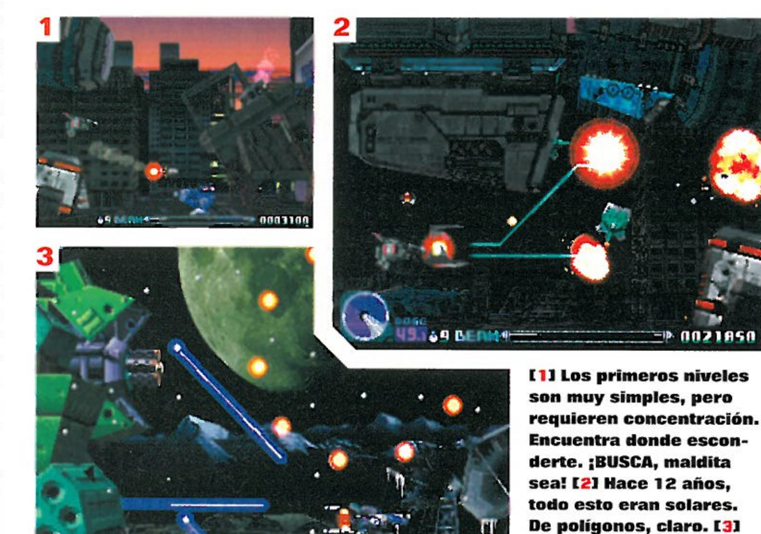
Pese a las protestas, hay que admitir que los Levis 501 están de capa caída. Ahora lo que está de moda son los pantalones de tela con bolsillos caídos en los costados, algunos tienen hasta ¡tres en una misma pierna! ¿Exagerado? Quizá, pero llegará un día en que «los bolsillos laterales» caigan en el olvido y la gente se muera por unos de esos vaqueros 501 pasados de moda con botones en lugar de cremallera. No se puede negar que lo clásico dura toda la vida.

Algo similar sucede con *R-Type*. Es el 501 de los *shoot 'em up* en 2-D y *scroll* lateral. Una victoria del sentido común, un juego que muchos han intentado imitar, pero nadie ha logrado mejorar. El corte del traje de *R-Type* sigue siendo muy superior al de sus competidores. El espléndido juego de disparos de Irem debutó en las recreativas hace más de 10 años y desde entonces se ha mantenido en escena bajo diferentes aspectos.

Desde los días de *R-Type* el panorama ha cambiado bastante: hoy tenemos juegos de acción en 3-D, y los usuarios de PlayStation son más exigentes, quieren naves con sombreado *gouraud*, personajes que se mueven con toda libertad por escenarios enormes y demás virguerías técnicas. Aquellos de vosotros con cierto conocimiento de la historia reciente de PlayStation recordaréis *R-Types* (8/10, *PSMag* 23), un juego que apareció hace varios meses y que era una fiel conversión del arcade original. Pues bien, ahora llega *R-Type Delta*. La premisa sigue siendo la misma: tú manejas una nave provista de armas. Te mueves a velocidad de vértigo por el escenario, de izquierda a derecha (básicamente) y tu misión consiste en destruir todo lo que se cruce en tu camino, recogiendo de paso *power-ups*. Es así de simple. Siempre lo fue. Los enemigos inundan la pantalla, las balas vuelan en todas direcciones y tú sólo tienes que encontrar un rinconcito donde puedas respirar mientras



LA PREMISA SIGUE SIENDO LA MISMA: TÚ MANEJAS UNA NAVE FLOTANTE PROVISTA DE ARMAS.



[1] Los primeros niveles son muy simples, pero requieren concentración. Encuentra donde esconderte. ¡BUSCA, maldita sea! [2] Hace 12 años, todo esto eran solares. De polígonos, claro. [3] Menudo montón de colorines. La verdad es que son la distracción en persona.



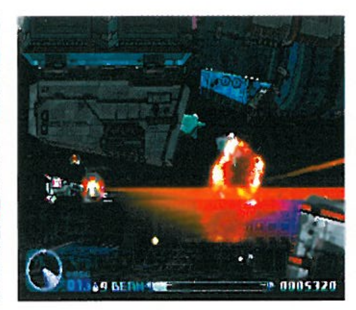






EDITOR	Sony	FABRICANTE	Irem
DISPONIBLE	Sí	IDIOMA	Inglés
PRECIO	7.480 pesetas	GÉNERO	*Shoot 'em up*






R-Type Delta **es como un test de memoria. Los enemigos se comportan siempre de la misma manera. Tontos.**

se desata el caos. Pero, ojo: Irem se ha esforzado en realizar una traslación poligonal. El resultado final es más de lo mismo, pero con algunos efectos especiales más que decentes.

Irem también ha introducido dos naves extra que tienen diferentes niveles de potencia de disparo. No puedes acceder a las mejores desde el principio, pero tal es la proliferación de jefes de medio y final de nivel en etapas posteriores que se te acaba facilitando el Ford Capri Ghia de las naves espaciales. Como en las versiones anteriores del título, la acción se puede comparar con un test de memoria: recorres una ruta predeterminada y sabes en qué puntos concretos aparecerá un jefe enorme y dónde tendrás que estar tú situado para derrotarlo. Esto podría parecer una crítica, pero la acción nunca es exactamente la misma. En definitiva, ¿qué es *R-Type Delta*? Pues un *R-Type* con campanillas, silbidos, polígonos, efectos fabulosos y un par de naves extra. Es una delicia jugar con él, de eso no hay duda.

BREVE HISTORIA DE *R-TYPE*

R-Type **se lanzó en 1987 con gran éxito de público y continúa siendo el mejor** ***shoot 'em up*** **en 2-D y** ***scroll*** **lateral que se haya creado jamás. Hudson Soft realizó una conversión para la consola PC Engine de NEC antes de que surgiese** ***R-Type 2*** **en 1988. Más tarde apareció** ***Super R-Type*** **para la SNES. Y una versión final para recreativa llamada** ***R-Type Leo*** **se lanzó a principios de los noventa, aunque no fue recibida con el mismo entusiasmo que las versiones anteriores. Sin embargo, las conversiones de** ***R-Type*** **que aparecieron en el ST de Atari y en el Amiga despertaron pasiones. Mucho más reciente fue el debut de** ***R-Types*** **en PlayStation. Ahora,** ***Delta*** **se convierte en la primera versión que piensa en polígonos y tres dimensiones, aunque la acción continúe en la misma línea.**




BALAS EN TODAS DIRECCIONES... TIENES QUE ENCONTRAR UN RINCONCITO DONDE RESPIRAR MIENTRAS SE DESATA EL CAOS.




[1] Usté pasa la cascada y después verá un letrero que pone ¡«BAR»!... [2] En la línea de fuego... El primer jefe está a punto de asomar la nariz. [3] Recoge las armas situadas estratégicamente. [4] No, hombre, no... [5] Un pez gigante. Malo, malo. [6] Un escudo azul.

Alternativas...

R-Types	8/10	PSMag23
G-Darius	7/10	PSMag23
Ray Storm	6/10	PSMag10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Un festival de polígonos	7
ACCIÓN	Horas de diversión, vale la pena	9
ADICTIVIDAD	Intenta jugar con la configuración difícil	9

Una actualización de un juego de disparos en 2-D. No da nada que no dieran las versiones anteriores. Pero es divertido, ¿no es eso suficiente?













■ EDITOR	Infogrames	■ FABRICANTE	Gremlin
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Inglés
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Hockey sobre hielo

Actua Ice Hockey 2

Un nuevo equipo se apunta al varonil deporte del hockey sobre hielo. Por desgracia, son poco más que pesos pluma...

1


2


3

4


5


6


[1-6] Estas capturas muestran la mejorada presentación de *Actua Ice Hockey 2*. Lástima que Gremlin no haya aprovechado la ocasión para incorporar topetazos.



La imagen romántica del hockey sobre hielo se corresponde con la de unos tíos cachas con hombreras que chocan entre sí. En realidad, se trata de un deporte con escasos momentos de acción, interrumpido a todas horas por el árbitro y por los incontables lemas de los patrocinadores. Un partido que, en teoría, consiste en tres partes de veinte minutos cada una... acaba durando horas. *Actua Ice Hockey 2* refleja lo mejor de este deporte —los *slap shots*, el ritmo vertiginoso, la velocidad de reflejos— en un título adecuado, que capta ese ambiente típico yanqui de perritos calientes con Coca Cola. Sin embargo, lo que no consigue encarnar es el nervio de este deporte.

Actua Ice Hockey 2 es tan descarado e impetuoso como los propios chavalotes que se han hecho famosos gracias al hockey. Los jugadores son voluminosos y se desplazan con realismo, y el ambiente en general es acertado, con los comentarios nasales de un animado locutor y **unos ángulos de cámara que piruetean por el hielo con la elegancia de un cisne. De hecho, con su montón de equipos, sus modos arcade y normal y sus impresionantes estadísticas,** podríamos decir que *Actua Ice Hockey 2* lo tiene todo.

¿Todo? No. Le falta gancho, y gran parte de la culpa la tiene la propia naturaleza del hockey. La compacta zona de juego y el ritmo frenético deberían otorgar un juego táctico, repleto de pases y tiros impresionantes, pero la acción varía muy poco. Por otra parte, el juego no proporciona la sensación adecuada, quizá a causa de la física empleada cuando los jugadores chocan entre sí. Gremlin ha capturado los movimientos de un equipo de hockey local, pero los placajes no producen sensación alguna de impacto. Teniendo en cuenta que son parte esencial del juego —y que, como decíamos, se asocian siempre al hockey—, su omisión es decepcionante. Sobre todo cuando ya se acusaba a su predecesor del mismo defecto.

En el fondo, *Actua Ice Hockey 2* ha olvidado lo principal: se ha centrado en la presentación, que, en efecto, está muy bien, pero la falta de entradas «fuertes» deja al juego tan K.O. como si hubiera recibido un puñetazo del mismísimo Gretsky. ¿El resultado? Un buen intento, pero el realismo de la serie *NHL* de EA lo aplasta contra el hielo.

Alternativas...

NHL '99	8/10	PSMag24
NHL '97	8/10	PSMag2
NHL Face Off '99	8/10	PSMag30
NHL Powerplay	7/10	PSMag7



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Excelente presentación televisiva 9
■ ACCIÓN	Todo excepto los impactos de los placajes 6
■ ADICTIVIDAD	Restringida por lo ligero de sus movimientos 6

***Actua Ice Hockey 2* es como jugar a hockey sobre hielo, pero sin casco. Le falta lo principal: los abordajes. Esa omisión es pecado capital.**



Edición oficial española de PlayStation Magazine





Y ADEMÁS...

SORTEAMOS:

15 RELOJES LORUS

15 JUEGOS COMPLETOS DE *T'AI FU*

4 PARES DE ZAPATOS KICKERS

ANALIZAMOS...

GEX: DEEP COVER GECKO

T'AI FU

RUGRATS

R-TYPE DELTA

Y MUCHOS MÁS...

Y CADA MES...

TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS

BUZÓN MAX

Y SECCIÓN PLATINUM







CLUB MAX

TARJETA DE SOCIO,

CAMISETA DEL CLUB,

PACK CON REGALOS EXTRA,

CONCURSOS...

¡ 2 PÓSTERS GIGANTES DE REGALO !





Y ADHESIVOS

para tu consola





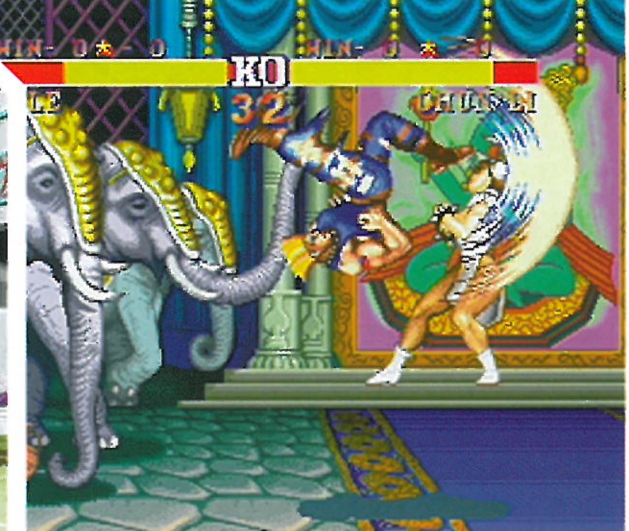




■ EDITOR	**Virgin**	■ FABRICANTE	**Capcom**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Inglés**
■ PRECIO	**6.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Beat 'em up***

[1] Las dolencias bucales es mejor no tratarlas con los pies. [2] En los *Street Fighter* más recientes *siempre* les ves las bragas a las chicas. Ah, aquellos días de santa inocencia... [3] La fulminante Flash Kick. [4] La carga del Bison... te.





Street Fighter Collection 2

Street Fighter 2 fue el modelo de casi todos los juegos de lucha posteriores a 1991. Así que una recopilación era inevitable...

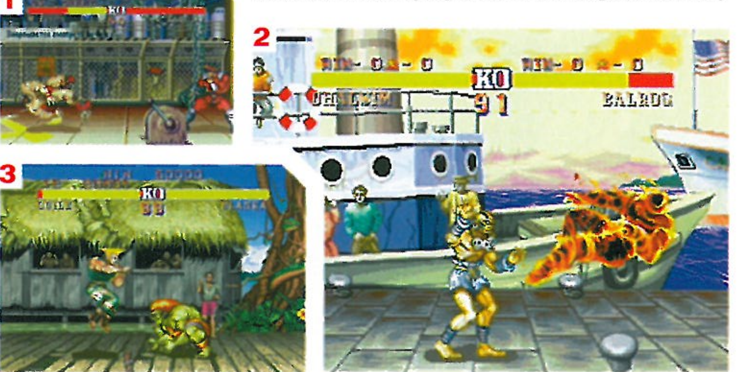
Esta última recopilación tiene un bouquet inconfundible. Nos ofrece tres muestras del venerable *Street Fighter 2*: *The World Warrior*, *Champion Edition* y *Turbo Hyper Fighting*. Al revés de lo que cabría esperar, estos juegos son anteriores a los que formaban *SFC1*. Sin embargo, la calidad de las versiones es tan indiscutible como inescrutables son los planes de Capcom. Dejando aparte la inevitable lentitud con la que se cargan los diferentes combates, *SFC2* nos deleita con versiones de los tres juegos recreadas magníficamente y con todo lujo de detalles. *Street Fighter 2* sigue siendo, a pesar de su edad, uno de esos juegos difíciles de dejar. **Cuando juegues apreciarás el magnífico equilibrio de cada combate. Como en el juego de Piedra, Papel, Tijera, cada movimiento tiene sus propios argumentos de peso y su correspondiente defensa.** Por suerte, no hay demasiados movimientos que controlar, por lo que puedes concentrarte en luchar contra la máquina o contra otro jugador, y no contra el pad o contra tu ineptitud a la hora de recordar secuencias de botones.



Las diferencias entre las tres variantes de *Street Fighter 2* son sutiles hasta el extremo de pasar desapercibidas para el jugador ocasional. Tras *The World Warrior*, encontramos dos cambios notables.

La mayor velocidad de *Turbo Hyper Fighting* llama la atención de inmediato. Además, los cuatro jefes incorporados en *Champion Edition* y *Turbo Hyper Fighting* son fáciles de descubrir. Para evitar los fuertes contrastes provocados por el blanco y negro se han incorporado sombreados grises. Los seguidores de toda la vida de *Street Fighter* opinarán que el personaje de Chun Li mejoró ostensiblemente cuando Capcom le concedió el ataque *fireball*. Pero, francamente, ¿quién más lo notaría o le daría importancia?

Si lo que buscas es un juego de lucha cualquiera, mejor gasta tu dinero en otra cosa, algo así como *Street Fighter Alpha 3* o *Tekken 3*. Ahora bien, si eres un consumado aficionado al *beat 'em up*, *Street Fighter Collection 2* es un clásico indispensable.



[1] Zangief siempre fue un personaje para jugadores expertos... [2] Dhalsim es un hueso duro de roer. [3] Mr. Fantastic y Johnny Storm en pleno embate.

Alternativas...

Tekken 3	10/10	PSMag21
SF EX Plus Alpha	9/10	PSMag12
Dead Or Alive	8/10	PSMag20



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Antiguos, de vieja recreativa 4**
■ ACCIÓN	**Simple, aunque oculta una gran complejidad 8**
■ ADICTIVIDAD	**Jugable desde el principio, difícil de dominar 7**

Sin novedades. Si te encantan los juegos *Street Fighter*, súmale dos puntos. Si no eres fan incondicional, réstale la misma cantidad. ¿Queda claro? Estupendo.









■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Radical Entertainment
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Deportes futuristas

Bloodlines

¡Ah, qué placer ser un colgado cibernético e ir por ahí en plan post-industrial! Bienvenido al maravilloso mundo de *Bloodlines*...







[1] Los jugadores se preparan para el combate. Los peinados no tienen desperdicio. [2] Hay un montón de personajes entre los que escoger; cada uno con su propio estilo de lucha y sus ataques especiales. [3] ¡Empieza el juego! Captura las banderas mientras todavía son neutras.

En este universo de los videojuegos, el extraño pájaro de la originalidad rara vez se posa. Siempre que el pobre pollo decide aterrizar, lo cazan, lo despluman y le añaden un par de polígonos antes de poner un «dos» detrás del título; después, retocan su imagen y lo presentan como una secuela. Prueba de que los chicos de Radical Entertainment se han pasado más de una noche en vela devanándose los sesos es que al fin podemos contar con algo fresco y original.

Bloodlines es de ese tipo de juegos que a simple vista resulta familiar, pero que se las ingenia para no parecerse a nada que hayamos podido ver hasta ahora. Es una especie de deporte del futuro. Se sitúa en un estadio en el que se encuentran entre dos y cuatro jugadores, y sólo uno de ellos puede ganar. El juego consiste en capturar banderas, lo que significa que tienes que pasar por encima de indicadores de energía luminosa para que se pongan del color de tu jugador y, así, hacerlos tuyos. Por supuesto, la misión de tu contrincante es machacarte con violentos placajes mientras estás por la faena. Luego les toca a ellos activar las banderas, y mientras esperas tu turno.

Parece bastante sencillo y, en teoría, lo es. Pero, en realidad, es como exponer tu enorme orgullo de jugador al hierro candente. Prepárate, porque te va a doler la cara de tanto apretar los dientes y vas a machacar el pad como esos amigos tuyos por los que sueles sentir compasión. *Bloodlines* es frenético, te tendrá tan en vilo como una navaja acariciándote la yugular. La gran sensación de ritmo viene dada por la velocidad del juego: si eres hábil, puedes ganar un combate en menos de un minuto. Sin embargo, al empezar, la sensación es más bien la de avanzar por una cuerda floja. Aparte del comando de «finta», cada botón del pad tiene una función y lleva un tiempo acostumbrarse a ellos.

Hay siete personajes que escoger y tres por descubrir más adelante. Como cabría esperar, son los típicos tecno-deportistas; todos con sus estilos personales y ataques especiales. Todos los estadios, aunque de distinta construcción, presentan características comunes: las banderas, los puntos de *power-up* —donde se pueden conseguir armas, escudos y demás— y las plataformas de salto que te catapultan al aire. Éstas son a la vez una bendición y un suplicio: te pueden encarrilar a lugares de difícil acceso, pero si calculas mal un salto puedes acabar a millas de distancia de tu oponente, lo que podría costarte el juego si es él quien detenta el control en ese momento.

Pasada la emoción inicial, pronto te aburrirás con el modo para un jugador, pero si te lanzas a la acción para cuatro amigos con el MultiTap, a *Bloodlines* todavía le quedará cuerda para rato. Por desgracia, en ocasiones los controles pueden resultar demasiado complicados, y a menudo se hace difícil determinar la posición de tus personajes en el espacio en 3-D, lo que dificulta el cálculo preciso de saltos y rebotes. Sin embargo, si eres capaz de pasar por alto estos inconvenientes, aquí tienes un desmadre de juego, perfecto tras una noche de marcha.



[1] Comprobarás que la cámara sigue la acción con eficacia y emplea el zoom de aproximación para cerrar el plano cuando los jugadores se acercan unos a otros. [2] Las plataformas de salto: difíciles pero divertidas.







[1] Uno de los estadios más difíciles. [2] Recoge *power-ups* para mejorar tus ataques. [3] ¡ZAP!

Alternativas...

Riot	7/10	PSMag3
Dead Ball Zone	6/10	PSMag19



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Relucientes y definidos, pero no espectaculares	7
■ ACCIÓN	Un jugador: regular; multijugador: genial	8
■ ADICTIVIDAD	Dura menos de lo que debería, dada su naturaleza	7

Acción intensa y rápida a rachas, pero poco más. No obstante, el modo multijugador es magnífico. No esperes gran emoción en el modo individual.



■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Capcom
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Multilingüe
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · D-Shock/Analógico COMPATIBLE

Dark Stalkers 3

Otro episodio de combates entre *sprites* acaba de saltar al cuadrilátero. Pero no sabemos si sus dos dimensiones saciarán a los amantes de una buena máquina de lucha...





[1] Cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia. Ahí reside el interés de algunos juegos, precisamente. [2] Los personajes pueden utilizar un surtido completísimo de llaves. Ésta es una especie de caperucita roja con un uzi. [3] Explosiones, colorines... Un combo de nueve golpes. [4] ¡Aaaah!





Para el jugador que frecuenta las recreativas, el tradicional juego de mamporros en 2-D ofrece grandes posibilidades de diversión. Capcom es el rey indiscutible de este campo y su historial de títulos de lucha es impresionante. Ha creado más *Street Fighters* que capítulos tiene una telenovela, y *Dark Stalkers*, por su parte, ya va por la tercera encarnación. Sin embargo, la mayoría de los jugadores de PlayStation no conocen esta rica tradición de Capcom, y los que se han mantenido con una dieta a base de *Tekken* y similares no saltarán de alegría ante la perspectiva de unos *sprites* en 2-D parpadeando en pantalla. *Dark Stalkers* nunca ha gozado del mismo éxito que su más célebre homólogo, *Street Fighter*. De hecho, ahora que *Street Fighter Alpha 3* ha empezado a recopilar honores (*PSMag* 29, 9/10), nos preguntamos si es acertada la edición casi simultánea de *Dark Stalkers 3*. Bueno, Virgin sabrá lo que hace.

Dark Stalkers es fantasía pura. Los 18 pugilistas no se parecen en nada al ciudadano de a pie y, a diferencia de *Tekken*, tampoco salen imitadores de Bruce Lee o señores vestidos de cuero negro. Claro que eso no es ninguna desventaja. Los personajes cuentan con un buen arsenal de llaves y combos, pero no necesitas aprendértelos todos para derrotar a tu rival. Dado el carácter bidimensional del juego, las peleas se desarrollan a una velocidad extrema. Con la rapidez de la animación, no es fácil asestar un buen mamporro en las costillas o una patada en plena espalda, aunque esta crítica puede hacerse extensiva a otros *beat 'em up*. *Dark Stalkers* requiere un cierto grado de perseverancia para sacar el máximo partido de su complicada maquinaria. Hay que reconocer que esta conversión al sistema PAL podría mejorarse. Los bordes son una paliza y, aunque los jugadores están acostumbrados a este tipo de detalles toscos, el resultado no deja de ser decepcionante.

Dark Stalkers 3 es un título de peleas de calidad, pero no más interesante que el episodio anterior. Los acérrimos defensores de Capcom le darán una cálida bienvenida, pero si no eres ningún forofo de los combates será mejor que pases de largo. Por algo «dark» significa «oscuro».





[1] Igualito que *Indiana Jones*. [2] Una abeja andante y un guerrero que vuela.

Alternativas...



Tekken 3	10/10	PSMag21
SF Alpha 3	9/10	PSMag 29

VEREDICTO

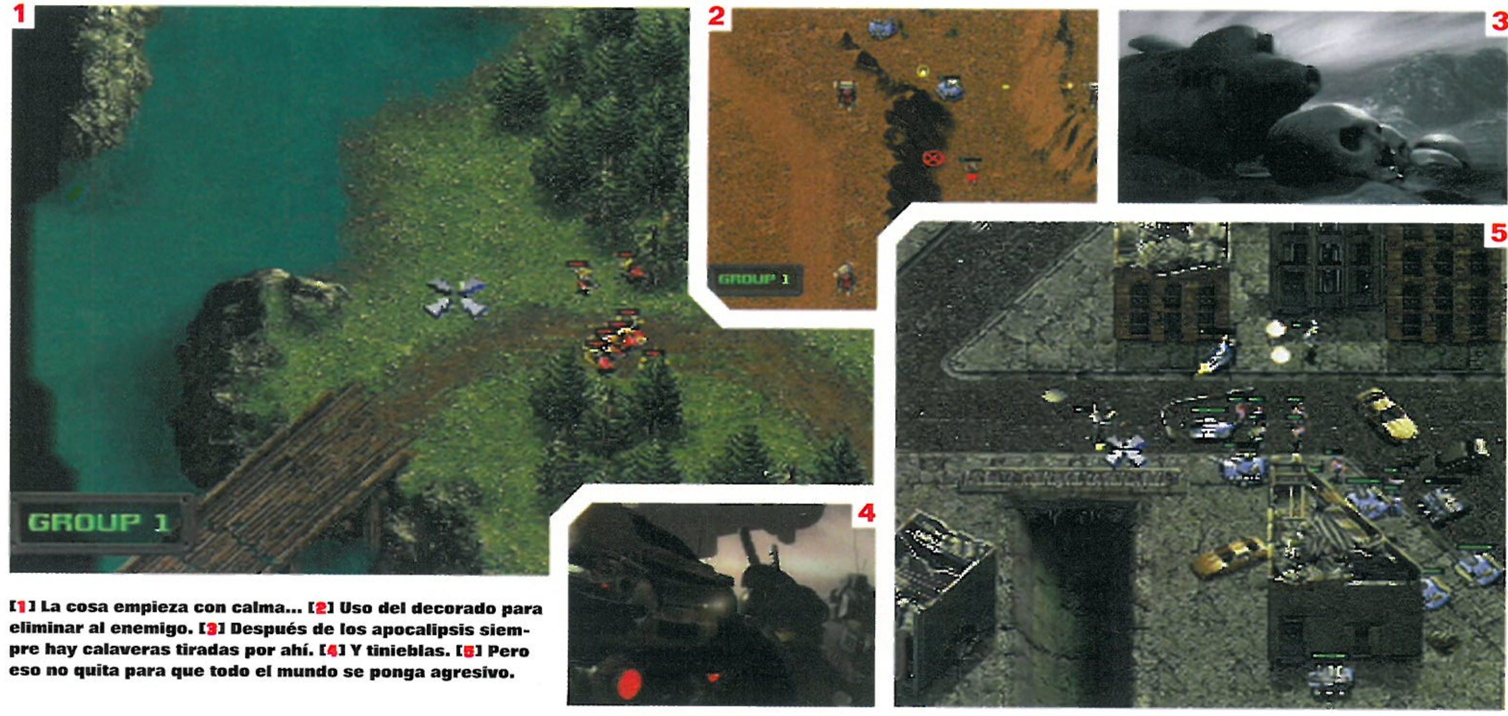
■ GRÁFICOS	Cuestión de gustos, pero vaya...	5
■ ACCIÓN	Gran cantidad de personajes y movimientos	8
■ ADICTIVIDAD	Larga para los más comprometidos	7

Un juego de lucha en 2-D bastante complejo. Interesante para los fans absolutos de las peleas. Pero habrá quien encuentre exagerada su fantasía.



6 SOBRE 10





[1] La cosa empieza con calma... [2] Uso del decorado para eliminar al enemigo. [3] Después de los apocalipsis siempre hay calaveras tiradas por ahí. [4] Y tinieblas. [5] Pero eso no quita para que todo el mundo se ponga agresivo.

KKND: Krossfire

Oh, no: otra vez el fin del mundo... Claro que, si es un buen juego, ¿qué importa?

Guerra nuclear. La completa aniquilación de la vida en el planeta Tierra. La destrucción total de la ecosfera. En realidad es un Asunto Bastante Feo, pero no en el reino de *PSMag*, donde la Tercera Guerra Mundial es lo más plus. ¿Por qué? Porque la guerra nuclear nos brinda un mundo post-apocalíptico perfecto para jugar, poblado de todo tipo de bichos raros con chupas de cuero y armas de calibre industrial.

En semejante caldo de fisión nuclear, existen tres grupos de «seres» (descritos en el despiece *Hijos de la guerra*). Todos están bastante mosqueados entre sí a causa de la guerra, así que deciden resolver sus diferencias por la vía apasionada y demostrar quién es el más fuerte.



Sin embargo, **dado que este juego pertenece a la escuela de títulos como *Command & Conquer*, la dosis de matanza pura y dura es más bien reducida.** La idea consiste más bien en crear tropas, investigar nuevos artefactos pirotécnicos y enviar grupos de fanáticos asesinos a destrozar al adversario. Una vez aprendido, el sistema de control permite manejar tan graves asuntos con extrema facilidad. Un logro admirable. Lo que no es muy digno de alabanza es la ausencia de un nivel de práctica justamente para aprender a utilizarlo.

En el modo individual hay tres campañas disponibles, una por cada una de las tribus beligerantes. Por desgracia, gran parte de los niveles son más tipo puzzle que estrategia. En la mayoría de ellos, en lugar de planear tu asalto como un verdadero general con chorreras, te



[1] ¿Y esto? ¿Un pastel de chocolate con lacasitos? [2] Cuando escoges tu ejército se determina el nivel de dificultad. Los Serie 9 son los más duros.









■ EDITOR	**Infogrames**	■ FABRICANTE	**Melbourne House/Beam**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Castellano**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Estrategia/juego de guerra**






[1] Plaga de tipos a pecho descubierto. [2] Los ambientes urbanos parecen inspirados en Bilbao. [3] Puedes defender la base con... [4] ...¡armas! ¡Hurra!

encuentras intentando buscar la solución que los diseñadores han preparado. No es tanto una batalla campal como un cubo de Rubik con un par de explosiones.

Si quieres verdadera acción de combate, tendrás que recurrir al modo de batalla Kaos, en el que pueden enfrentarse dos jugadores, mientras que la CPU puede hacerse cargo de un tercer bando opcional. Una magnífica experiencia para aquellos que prefieran el paladar de un vino gran reserva al de una birra bien fría. Lástima que este modo ponga de relieve otros defectos.

El aspecto de los tres grupos ofrece algunas —pocas— diferencias, pero su funcionamiento es casi idéntico. El grupo que se queda en retaguardia y se limita a defenderse, sea cual sea, gana en el 90% de los casos.

Además, **gráficamente, parece que haya salido a rastras de un tanque de residuos tóxicos, sobre todo comparado con la exuberancia de *Warzone 2100*** (ver PlayTest en este número). Pese a la accesibilidad de sus controles y su febril imaginación, *KKND: Krossfire* sólo sería capaz de impresionar a algún miembro de una tribu post-apocalíptica. Sin embargo, la sofisticada audiencia pre-apocalipsis de PlayStation no se sorprende con facilidad.

EN EL MODO KAOS PUEDEN ENFRENTARSE DOS JUGADORES MIENTRAS LA CPU SE HACE CARGO DE UN TERCER BANDO OPCIONAL.

HIJOS DE LA GUERRA

¿Tribus en guerra? No, no es *Mad Max*. Es la base del juego. Pero, a ver, ¿quiénes son estos tíos tan camorristas?



LOS SUPERVIVIENTES

Los descendientes de aquellos humanos que fueron lo bastante avispados como para meterse en búnkers mientras el resto de la humanidad se sumía en la nube radioactiva. Cuentan con las unidades más razonables y más creíbles, y, por lo tanto, son los zopencos de este oscuro paisaje nuclear de *KKND*.



LOS EVOLUCIONADOS

¿Sabes lo que le pasa a una muñeca si la pones un ratito al horno? Pues bien, Los Evolucionados son más o menos así, pero bajo el grill de una bomba de fusión. Mutantes moradores de la superficie; primitivos con alta tecnología que utilizan mamuts con cañones a la espalda a modo de tanques.



SERIE 9

Después de la guerra, a los robots agrícolas se les fue un poco el oremus. No tenían nada que cultivar, pobretes, así que decidieron descargar toda su furia electrónica contra los restos de la raza humana. Un poco como *Terminator*, vaya. En *tres* palabras: Campesinos Mecánicos Armados.



[1] Para emplear esa agua asquerosa necesitas submarinistas. [2] Fue entonces cuando la cena pasó a ser íntima de verdad...

Alternativas...

Warzone 2100	*9/10*	*PSMag30*
Command & Conquer	*9/10*	*PSMag3*
Warcraft 2	*9/10*	*PSMag9*
Warhammer: Dark Omen	*8/10*	*PSMag18*

VEREDICTO

PlayStation Magazine 30

■ GRÁFICOS	**¿Podemos decir que son de Megadrive ?**	**2**
■ ACCIÓN	**Asequible, pero demasiado llana y lineal**	**5**
■ ADICTIVIDAD	**Niveles en abundancia y opción multijugador**	**7**

Un juego de estrategia en tiempo real que deambula entre tormentas radioactivas y no termina de salir a flote. Hay bastantes alternativas disponibles...



6 SOBRE 10



Civilization II

Si *Civilization II* fuese una película, los protagonistas serían Charlton Heston y Kirk Douglas y habría carreras de cuádrigas. Pero es una saga épica de táctica cultural...



Tenochtitlan: A.D. 1874





PlayStation Magazine STARPLAYER

La mayoría de los denominados juegos de estrategia tienen muy poco que ver con la estrategia. Suelen concentrarse en la táctica: recluta a tus fuerzas y elige el lugar adecuado para una batalla. *Civilization II* es diferente. Comporta algunas de las maniobras básicas de tus tropas, sí, pero se centra más en el marco global: cómo se aprovisionan las unidades, cómo se crean nuevas tropas y qué tipo de cultura las produce. Para tener éxito en *Civilization II* no es suficiente con ser un gran general, también hay que ser un gran diplomático, economista y líder.

Seguro que algunos jugadores (los que se olvidan de regar las plantas y dar de comer al gato) retrocederán ante la perspectiva de guiar a toda una cultura desde la edad de piedra a la edad espacial. Por fortuna, todo empieza de una manera bastante simple, con un único colono en un vasto terreno salvaje. Tu tarea consiste en vagabundear hasta que aparezca el mensaje: «Éste sería un buen lugar para construir una nueva ciudad». Pulsas Cuadrado y seleccionas «construir una nueva ciudad» en el menú, y así empieza la edificación de tu imperio. Al principio no suceden demasiadas cosas. Eliges algo que tu ciudad debe tener (normalmente barracas o algunos guerreros) y el menú de final de turno gira hasta que se ha construido ese elemento. También debes elegir el objetivo científico que desees que tu cultura persiga (por ejemplo, la alfabetización siempre merece la pena). Transcurre el tiempo, se construyen cosas y poco a poco se descubren nuevos avances. Si esto no parece dema-

[1] Si tu pueblo no es feliz, iniciará una rebelión. [2] El uso de colonos e ingenieros para desarrollar el territorio que rodea tus ciudades es la clave para el éxito a largo plazo en *Civilization II*. [3] Puedes ver cada una de las ciudades. [4] Las hambrunas pueden producirse en cualquier momento: controla de cerca esta pantalla.

PARA TENER ÉXITO NO BASTA CON SER UN GRAN GENERAL, TAMBIÉN HAY QUE SER UN GRAN DIPLOMÁTICO, ECONOMISTA Y LÍDER.

ORIENTACIÓN NAVAL

Si empiezas el juego colonizando una isla o un continente pequeño es probable que desees investigar unidades marinas lo antes posible. Más adelante podrás crear poderosas flotas de cruceros, acorazados y submarinos para enviar esas desagradables tropas invasoras al fondo del océano. Ahora puedes soltar una risita maquiavélica...







EDITOR	Proein	FABRICANTE	Microprose
DISPONIBLE	Sí	IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Estrategia

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible

LA TRANSICIÓN ENTRE GENERAR FUEGO CON PIEDRAS Y LANZAR BOMBAS ES LARGA Y DIFÍCIL, PERO ABSORBENTE.

siado interesante, se debe a que esta primera fase no lo es; sólo tienes que esperar.

Culpamos a los zulúes. Justo después de firmar un alto el fuego con ellos, dirigen un ataque sorpresa contra tus astilleros. Sin embargo, ya no confiábamos en ellos desde un principio, por eso hemos enviado un enorme y sucio acorazado al muelle... La transición entre utilizar piedras para encender una hoguera y lanzar cartuchos de alto poder destructivo es larga y difícil, pero también muy absorbente. La lenta introducción de *Civilization II* responde a que, más adelante, cualquier intento de reproducir la acción en tiempo real de juegos como *Command & Conquer* o *Warzone 2100* te volvería loco. Entre construir maravillas, librar batallas, producir unidades, investigar nuevas tecnologías y hacer cuadrar las cuentas, todo en tiempo real, tu cerebro (o como mínimo el dedo con el que pulsas los botones) estallaría. No importa que la contemplación de *Civilization II* tenga el atractivo de una escoba, será el ritmo creciente del progreso el que te mantenga enganchado. **Una hora más tarde, tus mosqueteros se convertirán en fusileros, los tanques reemplazarán a tus elefantes y tus fragatas acabarán en la reserva cuando tus astilleros empiecen a producir cruceros en serie tras descubrir los secretos del acero.**



Su profundidad es casi ilimitada, pero existen áreas en las que *Civilization II* falla. Escoge un mapa grande, un nivel de dificultad duro y muchas otras civilizaciones y te sentenciarás a ti mismo a aburridas esperas mientras poderosos ejércitos y armadas se eliminan entre sí. Encontrar y seleccionar unidades también puede ser una faena cuando haya demasiadas destacadas alrededor del globo. Sin embargo, cualquiera que esté lo bastante interesado como para pasar un par de horas con el juego no verá su dominio del mundo obstaculizado por estas molestias.



[1-2] La diplomacia es una parte importante del juego. No puedes estar luchando contra todos en todo momento, debes seleccionar a tus aliados con precaución. [3] Pueden utilizarse espías y diplomáticos para escamotear tecnología de tus rivales. [4] Los expertos te darán el mismo consejo.

¿QUÉ MARAVILLAS TE ESPERAN?

No todo es guerra y conquista. Para que crezca tu civilización, deberás embarcarte en grandes proyectos culturales (como las Pirámides, la Gran Biblioteca o la Capitalización). Completa la mencionada maravilla y tu pueblo se enriquecerá, ya sea en términos de felicidad, productividad, formación o prestigio internacional. Construye las Naciones Unidas y podrás firmar la paz con tus enemigos cuando te interese, ¡incluso después de darles una puñalada trapera! El Taller de Leonardo es un objetivo valioso cuando tu civilización esté enfrascada en el Renacimiento.







Alternativas...

Command & Conquer	9/10	PSMag3
Warcraft 2	9/10	PSMag9
Populous: El Principio	8/10	PSMag29



VEREDICTO

GRÁFICOS	Toscos, pero llenos de información	6
ACCIÓN	Mucha, pero resulta difícil de asimilar	9
ADICTIVIDAD	Pasan los eones, ni te acuerdas de dormir...	10

Un juego que te durará no semanas ni meses, sino años. Lento, feo y a veces difícil, pero adictivo, absorbente y de fantástica estructura.









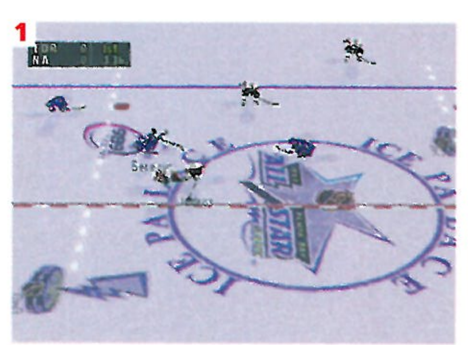


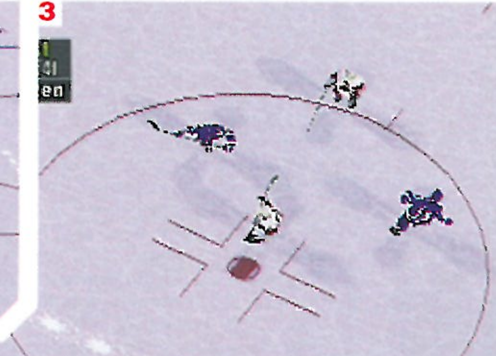


■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	989 Sports
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Inglés
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de hockey

NHL Face Off '99

Huyendo de los relativos defectos de sus predecesores, *NHL Face Off '99* se levanta, se atusa el pelo y te susurra seductor: «Juega conmigo». ¿Quién podría resistirse?








[1] La fluidez de los gráficos es uno de los puntos a favor. [2] ¿Has visto el indicador de velocidad? ¡92 millas por hora! [3] Tendrías que ver cómo se mueven. [4] Entre bastidores. [5] «Eeem... me parece que nos hemos cargado al delantero centro.»

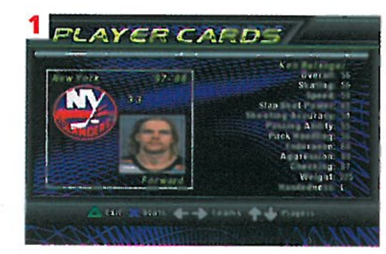
La serie *Face Off* de Sony, que ha tenido que luchar contra todo el historial de simuladores de hockey sobre hielo de EA, ha ocupado hasta ahora un segundo lugar. Por eso, a los amantes del género les encantará saber que *NHL Face Off '99* está a la altura de su rival en esta competición. El juego presenta suficiente acción, detallismo y encanto para cumplir las expectativas más exigentes.

Por encima de todo, *Face Off '99* se deja jugar: es fluido y atractivo. Los diferentes aspectos del juego están tan bien integrados que resulta difícil analizarlos por separado. Los comentarios del partido están en inglés, pero forman parte de la acción; sin ellos, parece que falta algo. Lo mismo puede decirse de las características de los fondos, la excitación de la multitud, la sacudida del Dual Shock cuando topas con tus rivales, la gracia con que se mueven los jugadores... Antes de darte cuenta, descubrirás que la partida se habrá terminado, porque estás tan inmerso en la acción que se te pasará volando.

El juego presenta el surtido de opciones habitual, con partidos amistosos, partidos de exhibición y temporadas completas, así que en términos de profundidad no te puedes quejar. Hay 27 equipos en oferta, una cifra bastante habitual, pero que en este caso puede aumentar gracias a las opciones de compraventa.

Si te gusta hacer de manager, puedes fichar jugadores de los mejores equipos y crear tu propio escuadrón de estrellas.

Por estas razones y por muchas otras, entre las que no debemos olvidar que este título logra sacar un gran partido de tu consola, *Face Off '99* se sitúa en los primeros puestos de la clasificación. Es un título de calidad y muy entretenido, con buenos gráficos y con una interfaz fácil de usar: ¿pueden acreditarse mejores referencias? La única pega es que la presente entrega podría suponer el fin de la saga *Face Off*. Cuando se llega a la cumbre, no queda nada que remontar.





[1] ¿Este tipo con un palo de hockey entre manos? [2] Por detrás de la portería.



Alternativas...

NHL '98	9/10	PSMag13
NHL '99	8/10	PSMag24
NHL Face Off '97	6/10	PSMag5

PlayStation Magazine 30

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Pocos detalles nuevos, pero bonitos	8
■ ACCIÓN	Trabajo en equipo, tácticas y tortas. De todo un poco	8
■ ADICTIVIDAD	Tendrás para un buen rato	7

Con su profundidad y elegancia, este fabuloso simulador de hockey aporta por fin cierta competencia al dominio de EA en el género.

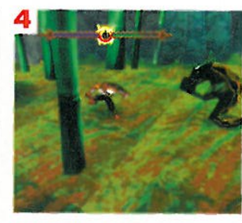

8 SOBRE 10


GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
967 507269
-4 Jugadores simultaneos
-Editor de pistas -18 Coches Oficiales
-4 Modalidades de juego(Arcade,Campeonato,Trofeo de Rally y Contrereloj)
-Daños progresivos en el vehiculo.
V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
PlayStation
COMPRANDO V-RALLY 2 ó BUGS BUNNY UN JUEGO A ELEGIR ENTRE 9 DIFERENTES.
V-RALLY 2
+
JUEGO DE REGALO
2 X 1
8.990 PvP
(Oferta a las 100 Primeras Reservas.)
Ofertas exclusivas en tiendas GameSHOP
BUGS BUNNY
Perdido en el Tiempo
BUGS BUNNY
+
JUEGO DE REGALO
2 X 1
7.990 PvP
(Oferta a las 100 Primeras Reservas.)
Ofertas exclusivas en tiendas GameSHOP
-Toda la animación de los Dibujos Animados.
-12 Pesonajes: Daffy Duck, Sam
-Una puesta en escena variada: EXPLORACION -ACCION -PUZZLES CARRERA Y PERSECUCION
-Correr, escalar, zambullirte, montar en bici,conducir coches
GameSHOP
ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967.50.52.26
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - Alicante
Tlf.: 965.22.70.50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96.666.05.53
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924.55.52.22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31-Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93.894.20.01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12 local 1 B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf.: 93.814.38.99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956.22.04.00
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972.41.09.34
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959.22.96.80
LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973.26.40.77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 91.723.74.28
MADRID
Casimiro Escudero, 11
Metro CARABANCHEL
28025 - Madrid
Tlf.: 91.465.81.94
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952.82.25.01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968.40.71.46
TARRAGONA
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977.33.83.42
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96.333.43.90
VIGO
Plaza de la Princesa, 3
36202 - Vigo
Tlf.: 986.220.939
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf. : 944.47.87.75
9 67505226
PlayStation y son marcas de Sony Computer Entertainment Inc. Reservados todos los derechos.











[1] ¡Ooooh! Bonito chorro de sangre arterial. De lo más adecuado para una audiencia de menores de 10 años, ¿eh? [2] Un encuentro con un poderoso contrincante. ¡Glups! [3] Más derramamiento de vino tinto. ¡Oh, si llegara el día en que las pequeñas diferencias pudieran solucionarse vía lucha telepática! [4] Al menos no es el héroe de unos empalagosos cereales. [5] Vaya aburrimiento.

T'ai Fu

Con el tigre de Frosties vivíamos mejor. La última entrega de DreamWorks nos ha dejado con la miel en los labios...



Los niños adoran a los tigres. Pensemos, por ejemplo, en el «tigre... tón» (¡ñam!), el tigre de los cereales y, esto..., etc. Por eso sería razonable pensar que Proein podría tener el éxito asegurado con su último *beat 'em up* dirigido a los más jóvenes de la comunidad PlayStation. Sin embargo, la verdad es que con esto de *T'ai Fu* no parece haber dado en el clavo. El panorama suena prometedor: tú eres la estrella, el T'ai del título, un tigre muy valiente, y 20 niveles de lucha y plataformas te separan de tu enfrentamiento final con el malvado Dragon Master. Hasta aquí, todo *chachi piruli*.

Pero, para hacerte una idea de cómo funciona *T'ai Fu*, piensa en *Ninja*. Al igual que aquel soso título de Core, su ingrediente de combate carece de la complejidad que presentan otros *beat 'em up*. **Los niveles están repletos de oportunas depresiones y montículos,** que te permiten evitar combates con uno o dos saltitos bien dados. De vez en cuando también hay algún que otro puzzle, pero resulta más difícil atarse los cordones de los zapatos con dos manos y cinco dedos en cada una que superar tales rompecabezas.

T'ai Fu es bastante elemental; un juego que puedes abordar sin fustigar demasiado a tu cerebro. Su simplicidad es su mayor virtud, pero, sin embargo, esto no resulta suficiente para atraer a un público con cierto criterio. El problema, para entendernos, es que el





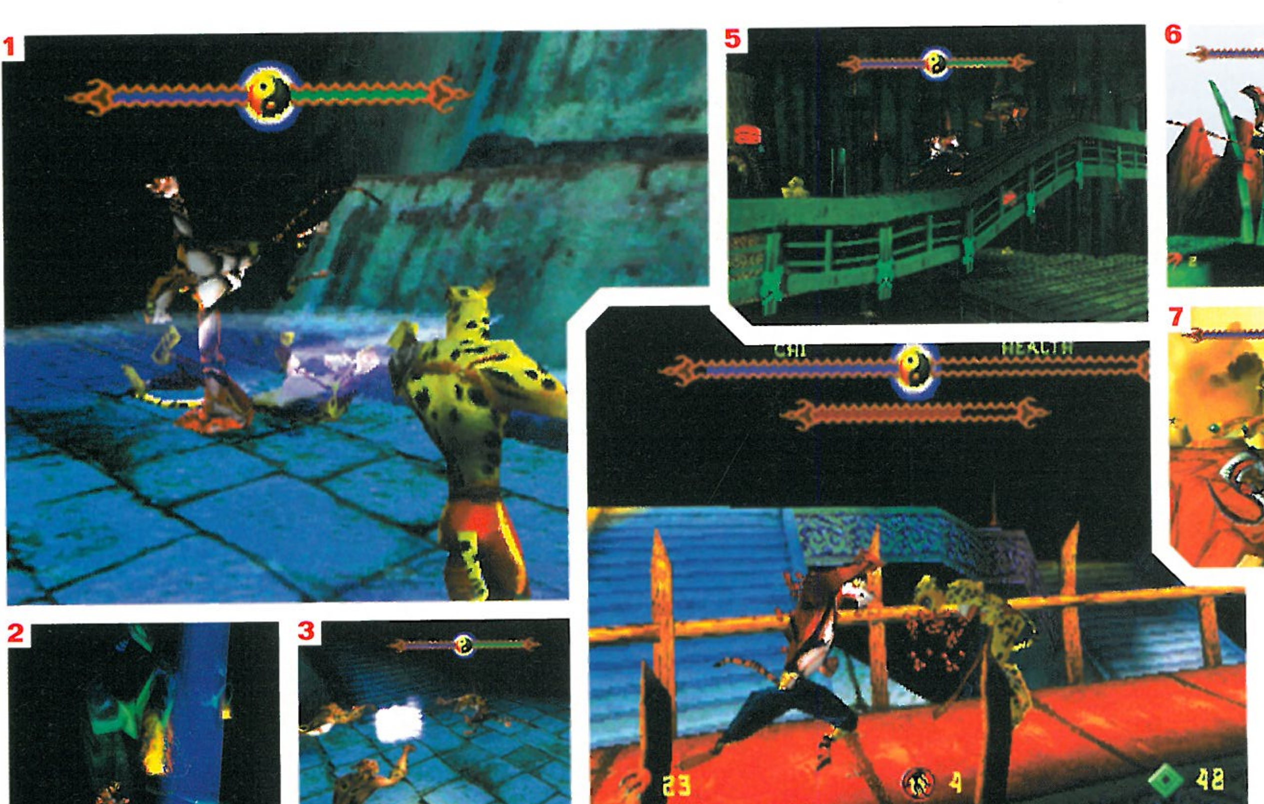
[1] ¿Una pagoda? [2] La pata del tigre. ¡Quita de ahí, hombre! ¿No ves que nos tapas la captura? [3] Vale, vale, no te mosquees... Tienes unas piernas preciosas.







■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	DreamWorks Studios
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Inglés/cast. (manual)
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*/plataformas



[1] *T'ai Fu* no tiene mala pinta, pero las apariencias no lo son todo... [2] ¿Una falla ardiendo, quizá? [3] Dos contra uno. Qué injusticia. [4] Otro cara a cara. Zzzzz... [5] «No cabemos los dos en este puente, forastero.» [6] ¿Salto de fe? ¡Aaaah! [7] ¡Estas *traviesas* viborillas...!

CON LO ÁGIL Y HÁBIL QUE SE SUPONE QUE ES T'AI, TIENE UNA GRAN FACILIDAD PARA PILLARSE EL PELAJE CON LOS POLÍGONOS.

juego *no es muy bueno*. Es difícil negarle el mérito a sus gráficos y sus 20 niveles son muy atractivos; por eso, lo que no se entiende es por qué la mayoría de los contrincantes que te esperan son tan insípidos. Los estereotipos antropomórficos, por así decirlo, que te encuentras en cada nivel son pequeños y poco definidos. No tienen mucha personalidad y sólo se limitan a ponerse al alcance de tus puños y tus pies con una eficacia infalible. Esto es muy útil, claro, pero no demasiado acertado.

DreamWorks ha decidido dotar a *T'ai Fu* de una perspectiva de cámara fija. ¿Habrá sido por resaltar la exuberancia de los escenarios? ¿Para eliminar las complicaciones adicionales que implica una cámara de control manual? Quién sabe. Por desgracia, el resultado final es que *T'ai Fu* ofrece una visión bastante torpe de saltos y combates que son de vital importancia. Esto no es tan terrible durante los primeros niveles, pero más tarde se vuelve exasperante. Y otra cosa. Teniendo en cuenta lo ágil y hábil que se supone que es T'ai, es curiosa la facilidad que tiene para pillarse el pelaje con los polígonos. Esto sí que es una paliza: a lo mejor estás subiendo una cuesta y, de repente, se queda encallado y empieza a andar como si estuviera en la luna hasta que ajustas la posición del pad. A falta de mejores pruebas, el juego está repleto de inconvenientes parecidos. Por separado, no son defectos que destrocen la acción. Pero en conjunto ya es otra historia: subrayan el hecho de que *T'ai Fu* supone una experiencia de lo más desabrida.

Incluso las escenas de vídeo intercaladas que enlazan el argumento no son nada del otro jueves. Utilizan el motor del juego y están bastante dejadas. Además, la animación es muy pobre. Dreamworks ni siquiera se ha molestado en sincronizar el movimiento de labios de cada personaje con sus respectivos fragmentos de diálogo. Pero el *verdadero* problema es que, de todas formas, hablan en inglés.

En su favor, hay que decir que *T'ai Fu* intenta ofrecer un ligero ingrediente de progresión del personaje: al completar ciertos niveles, adquieres nuevas habilidades que luego puedes utilizar para la superar la siguiente etapa. También hay algo que decir a favor del juego: su diseño es descaradamente básico, y esta característica bien puede atraer a todas las edades, y no sólo a los más jóvenes.

Pese a todo, *T'ai Fu* sigue siendo un juego para niños. Aunque nadie lo diría, teniendo en cuenta los chorros de sangre que acompañan a cada puñetazo, o las patadas que uno puede arrearle a los adversarios que yacen boca abajo tras sucumbir a un combo fatal. Para estar destinado a críos, *T'ai Fu* es un juego que se basa casi por completo en intercambios de extrema violencia. Vaya con los juegos para niños.





Alternativas...

Fighting Force	7/10	PSMag13
Ninja	6/10	

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	No son perfectos, pero bonitos a veces	7
■ ACCIÓN	Simple, pero con defectos técnicos y aburrida	4
■ ADICTIVIDAD	Te lo pulirás en un par de días como mucho	3

***T'ai Fu* no es muy divertido, ni muy entretenido, ni muy agradable de jugar. No hay que tener ojo de tigre (¿o era de lince?) para darse cuenta.**

5 SOBRE 10





TODO BUEN JUEGO ESCONDE UN PORTAL HACIA LA DIMENSIÓN DESCONOCIDA. AQUÍ TIENES LAS LLAVES PARA COLARTE EN ELLA...

BLOODLINES

Para ver la galería de arte de *Bloodlines*, introduce: **L, E, O, N, A, R, D, O** en la pantalla de *passwords*.

Para ver la galería de voces de *Bloodlines*, introduce: **T, O, N, G, U, E, B, A, T, H** en la pantalla de *passwords*.

Para que aparezca el personaje secreto «Jon», introduce: **U, N, M, A, S, K, E, D** en la pantalla de *passwords*.

Para que aparezca el personaje secreto «Angor», introduce: **C, L, A, W, E, D, F, I, S, T** en la pantalla de *passwords*.

Para que aparezca el personaje secreto «Daria», introduce: **D, O, M, I, N, A, T, I, O, N** en la pantalla de *passwords*.

Para que aparezca el personaje secreto «J.O.E.», introduce: **J, U, J, O, F, E, V, R, Y, 1** en la pantalla de *passwords*.

Para que aparezca el modo Expert, introduce: **S, K, U, P, A, S, T, Y, L, E** en la pantalla de *passwords*.

BRIAN LARA CRICKET

Introduce los siguientes códigos para conseguir el efecto indicado:

BIGBALLS:	Pelotas de cricket grandes
CHRISREA:	Cámara desde el casco
DROPBALL:	Los jugadores se vuelven torpes
PENSIONS:	Mejor XI
SOLIDOAK:	Bates irrompibles
SUNSHINE:	Cricket en la playa
SUPERMAN:	Golpes especiales

Contraseñas del Classic Match

Para acceder a la pantalla de *passwords*, pulsa ABAJO, X

OVERTIME:	Classic Match 2
SAUSAGES:	Classic Match 3
DILLBERT:	Classic Match 4
BATKINGS:	Classic Match 5
PANCAKES:	Classic Match 6
FRIEDEGG:	Classic Match 7
PLACEBO1:	Classic Match 8
CLUELESS:	Classic Match 9

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Para dar golpes más largos en todos los modos de *Pro 18*, selecciona el icono de información del menú principal y después Create Golfer. Selecciona la opción Edit Name e introduce el nombre: **L, O, N, G, S, H, O, T, W, O, N, D, E, R**. Después de seleccionar Golfer Image, ve a cualquier modo de juego y selecciona al jugador al que acabas de cambiar el nombre para activar el truco.

1

2

[1] Puedes incrementar tus posibilidades de victoria.
[2] Los balones pueden ser mayores.

NFL EXTREME

Jugadores cabezones

Para obtener jugadores cabezones, elige Rosters en el menú principal y selecciona Create Free Agent. Introduce las siguientes letras para el nombre: **B, I, G, H, E, A, D** y las siguientes para el apellido: **B, O, B, B, Y**. Cuando hayas seleccionado un juego, tanto tu equipo como el contrario estarán compuestos por jugadores cabezones.

Jugadores de cabeza plana

Para obtener jugadores con la cabeza plana, elige Rosters en el menú principal y selecciona Create Free Agent. Introduce las siguientes letras para el nombre: **C, O, I, N, H, E, A, D**, y las siguientes para el apellido: **C, O, R, E, Y**. Cuando hayas seleccionado un juego, tanto tu equipo como el contrario estarán compuestos por jugadores con cabezas bidimensionales.

Jugadores diminutos

Para obtener jugadores diminutos, elige Rosters en el menú principal y selecciona Create Free Agent. Introduce las siguientes letras para el nombre: **T, I, N, Y**, y las siguientes para el apellido: **T, O, M**. Cuando hayas seleccionado un juego, tanto tu equipo como el contrario estarán compuestos (sorpresa) por jugadores diminutos.

GLOBAL DOMINATION

Nota: los siguientes códigos deben introducirse con el juego en pausa. Si se introducen una segunda vez, perderás las armas que hayas obtenido o bien se desactivará el truco.

Para acceder al nivel Jump, introduce: X, L1, L1, R1, R1, X, L1. Si el código es aceptado, en la pantalla aparecerá el número de misión. Acerca o aleja el globo para cambiar de misión y luego pulsa TRIÁNGULO para aceptar el nivel.

Para conseguir un aliado de inteligencia artificial que te ayude a defender y ampliar tu imperio, introduce: SELECT, R1, R1, R1, X, L1, L1. Cuando se acepta el código, aparece en pantalla el texto: «you've got a new friend».

Para proteger sólo uno de los países seleccionados, introduce: X, SELECT, SELECT, R1, R1, R1, L1, L1, R1. Cuando se acepta el código, aparece en la pantalla el texto: «shield», y el país seleccionado queda protegido.

Para ampliar al máximo tu arsenal de armas especiales, introduce: X, SELECT, SELECT, L1, L1, L1, R1, L1, R1, L1. Cuando se acepta el código, aparece en la pantalla el texto: «smart bombs».

Para contar con súper combatientes entre los soldados de las Fuerzas Especiales, introduce: SELECT, X, SELECT, X, L1, L1, R1. Cuando se acepta el código, aparece en la pantalla el texto: «super fighters».

Para ver los submarinos del enemigo, introduce: L1, R1, X, X, X, X, L1, L1. Cuando se acepta el código, aparece en la pantalla el texto: «see subs».

Para aumentar el arsenal de armas defensivas, introduce: L1, L1, L1, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT. Cuando se acepta el código, aparece en la pantalla el texto: «more missiles».

Para convertir en seis cada uno de tus misiles defensivos, introduce: R1, R1, R1, SELECT, SELECT, X, X. Cuando se acepta el código, aparece en la pantalla el texto: «split defense».

Para disparar desde todos los silos defensivos en lugar de hacerlo desde el único seleccionado, introduce: R1, R1, R1, SELECT, SELECT, X, X. Cuando se acepta el código, aparece en la pantalla el texto: «multiple defence launch».

Para fabricar todas las unidades móviles, introduce: R1, L1, SELECT, SELECT, X, X, L1. Cuando se acepta el código, aparece en la pantalla el texto: «you can build all resources».

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Los siguientes códigos se introducen durante la partida con el juego en pausa. Nota: si los introduces demasiado rápido, puede que no funcionen.

Para acceder a munición infinita, introduce: IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, SELECT, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, SELECT.

Para acceder a todas las armas, introduce: L1, L2, ARRIBA, L1, L2, ABAJO, R1, DERECHA, R2, IZQUIERDA.

Para acceder a todas las existencias, introduce: R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2.

Para acceder a todas las llaves, introduce: ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO.

Para acceder al Duke invisible, introduce: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Para acceder al Duke doble, introduce: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Para ser temporalmente invulnerable, introduce: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

C3 RACING

Todos los circuitos
Para que aparezcan todos los circuitos de carreras, señala África en la pantalla de mapas e introduce: R1, R2, R1, L1, CUADRADO, L1. Cuando se acepte el código oirás el sonido de un avión.

Coches de exhibición
Para que aparezcan todos los coches de exhibición, tienes que hacer aparecer primero el circuito de carreras del Reino Unido. Destaca el Reino Unido en la pantalla de mapas e introduce: R1, CUADRADO, L1, CÍRCULO, R2, CÍRCULO. Cuando se acepte el código oirás el sonido de un trueno.

Coches GTI
Para que aparezcan todos los coches GTI, tienes que hacer aparecer primero el circuito de carreras de Roma. Destaca Roma en la pantalla de mapas e introduce: L1, CÍRCULO, R1, CUADRADO, L2, CUADRADO. Cuando se acepte el código oirás el sonido de un avión.

Coches teledirigidos
Para que aparezcan los coches teledirigidos, tienes que hacer aparecer primero el circuito de carreras de Estados Unidos. Destaca Estados Unidos en la pantalla de mapas e introduce: CUADRADO, L1, R2, L2, CÍRCULO, R1. Cuando hayas escogido el vehículo y las opciones, tienes que mantener pulsados IZQUIERDA + L2 en la pantalla de carga en blanco.

KNOCKOUT KINGS '99

Luchadores de cabeza gorda
Para que los luchadores tengan la cabeza gorda, ve al menú principal e introduce lo siguiente:
IZQUIERDA, CÍRCULO, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, IZQUIERDA, CUADRADO, IZQUIERDA, X.
Si has introducido correctamente el código sonará una pequeña melodía.

Conviértete en oso
Ve al menú principal e introduce lo siguiente:
DERECHA, CUADRADO, DERECHA, TRIÁNGULO, DERECHA, CÍRCULO, DERECHA, X.
Selecciona un luchador y aparecerá en forma de oso (era de suponer).

Recuperar energía
Entre pelea y pelea, puedes elegir entre golpear el saco de peso o el de velocidad. En ese momento mantén pulsados: L1 + L2 + R1 + R2. Cuanto más rato mantengas pulsada esta combinación, más energía recuperarás.

PSYBADEK

Para introducir los siguientes códigos de trucos selecciona Continue desde el menú principal y luego selecciona la opción de *password*.

Para empezar la aventura con nueve vidas introduce: **D, O, N, T, D, I, O, N, M, E**

Para ganar acceso a todos los niveles introduce: **G, O, A, N, Y, W, H, E, R, E**

Para poner tu mundo cabeza abajo introduce: **T, O, P, S, Y, T, U, R, V, Y**



[1] Repón las existencias, borra a Duke, hazte invulnerable, dispara contra los Teletubbies... [2] Puedes dominar el mundo sin que te dé una úlcera.

Para ser invencible introduce: **D, O, N, D, A, C, H, A, O, S**

Para ganar gelatina infinita introduce: **J, E, L, L, Y, J, E, L, L, Y**

Para empequeñecer a Xako introduce: **S, I, Z, O, F, A, N, A, N, T**

Para agrandar a Xako introduce: **I, N, L, I, L, L, I, P, U, T**

Para reducir la velocidad de tu Dek introduce: **C, L, A, P, P, E, D, O, U, T**

Para aumentar la velocidad de tu Dek introduce: **D, E, K, P, O, W, E, R, U, P**

Para dar a tu Dek deslizamiento extra introduce: **G, R, E, A, S, E, D, D, E, K**

Para rebajar la gravedad de tu Dek introduce: **W, A, L, K, O, N, M, O, O, N**

MOTO RACER 2

Introduce los siguientes códigos de trucos en el menú principal teniendo en cuenta que el cursor en la opción de inicio tiene que estar brillando. Oirás un sonido de cuentarrevoluciones si el código se ha introducido bien.

Para ver la secuencia de los créditos introduce: CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, R1, L2, L1, R2, CUADRADO, CÍRCULO, X. Para ver la secuencia pulsa X cuando el cursor está en la opción de inicio después de introducir el código.

Para conseguir Big Air cuando corres con motos de tierra introduce: IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, TRIÁNGULO, X.

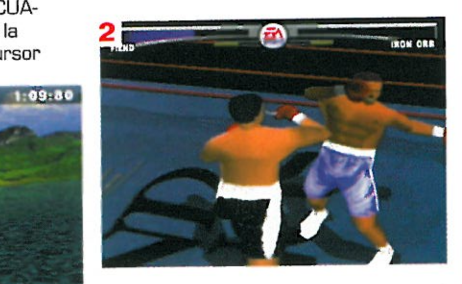
Para hacer que disminuya la velocidad del oponente de la CPU introduce: CÍRCULO, CUADRADO, DERECHA, IZQUIERDA, L1, R1, X.

Para ganar acceso a las motos ultrarrápidas introduce: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, TRIÁNGULO, X.

Para tener acceso al modo espejo para carrera individual y prácticas introduce: ABAJO, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, L1, R1, X.

Para acceder al modo inverso para carrera individual y prácticas introduce: ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, L2, R2, X.

Para acceder a los modos espejo, inverso, espejo/inverso y Ultimate Championship introduce: R2, L2, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO, X.



[1] Ningún truco te permite conducir sin peligro bajo el agua. [2] En lugar de un hombre, puedes ser un oso.

ASSASSIN AUTOMATIC HANDGUN

Nos encantan las pistolas. Y más aún las pistolas con pedal. Y más aún las pistolas con retroceso y pedal. Y más aún...

Producto:	Assassin Automatic Handgun
Fabricante:	Nugen
Precio aprox.:	6.950 pesetas



Te presentamos la Assassin Automatic Handgun, con pedal y retroceso, como la Innovation Extreme Jolt Gun (*PSMag* 16, 10/10), y con las típicas funciones de turbo y autorrecarga (aparte de los botones adicionales de control).

La pistola tiene dos funciones: «G-Con» y «Normal». En el modo «G-Con», la Assassin Automatic emula a la pistola que Namco lanzó junto con *Time Crisis*. La G-Con 45, como ésta, va enchufada a la salida de vídeo RCA de la consola o el cable —la entrada amarilla— y al puerto del mando para recoger al mismo tiempo la señal de la consola y de la tele.

En el modo «Normal», la Assassin funciona como las pistolas anteriores a la G-Con 45 y es compatible con los juegos también anteriores a *Time Crisis*, como *Die Hard Trilogy* o *Area 51*. *Judge Dredd* y *Maximum Force*, en cambio, permitían jugar tanto con el sistema G-Con como con el antiguo... No es muy complicado: lo único que tienes que hacer es conectar la pistola a la salida de vídeo RCA y al puerto del mando. Después sólo tienes que poner en la consola cualquier juego para pistola y probar: si el juego funciona con el sistema «G-Con», pues genial; si no funciona, cambias el botón a «Normal» y ya está.

El pedal de la Assassin, como el de la Innovation Extreme, funciona como el de la recreativa de *Time Crisis* y como el botón de la G-Con 45. Cuando sueltas el pedal, te cubres y la munición de la pistola se recarga; cuando lo pisas, te descubres y puedes disparar.

Bueno, eso es con el juego *Time Crisis*, claro. En los demás juegos para pistola de PlayStation uno no puede cubrirse. En éstos, el pedal asume la función que un mando tendría en el botón Cuadrado. Si no quieres liarte, puedes prescindir del pedal (desenchufándolo de la pistola con la consola apagada) y jugar con los botones de la propia pistola.



Además del pedal y la pistola, en la caja de la Assassin encontrarás un transformador de corriente. Este transformador, que va enchufado a la corriente eléctrica, tiene un cable que a su vez va enchufado a la pistola. Gracias a este cable, el arma se abastece de corriente eléctrica y un motor interno mueve la parte superior del aparato hacia atrás cada vez que aprietas el gatillo. Retroceso, vaya. Pero no esperes una leve vibración, ¡esto es verdadero retroceso!

No obstante, si no te gusta tener tanto cable por todas partes o si refieres jugar sin este efecto, puedes conectar la pistola sin transformador y no pasa nada, claro. Como si quieres jugar con transformador pero sin pedal. O sin ninguna de las dos cosas. Lo que no puedes hacer es quitar la pistola y pretender matar a los malos que aparecen en pantalla con escupitajos...



OPINA

Cuenta con todas las prestaciones de la Innovation Extreme (pedal, retorceso, autodisparo, turbo y varios botones de control manual), un precio asequible, un diseño atractivo y un peso adecuado (no pesa tanto como la Innovation Extreme). No tiene nada que no hubiéramos visto antes, pero todo lo que tiene está muy bien puesto. Lástima que no funcione con la serie *Point Blank*, porque en ese caso le hubiéramos concedido un 10/10.

8 SOBRE 10

Periférico cedido para análisis por Shine Star Telf: 93 491 47 48



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.



PSX CON PATATAS

Hola, buenas. Me llamo José, tengo nada más 29 añitos, soy de Madrid y tengo la PSX desde junio del año pasado, cuando costaba 6.000 pelas más que ahora y no regalaban un segundo mando ni una Memory Card. A lo mejor el año que viene la regalan comprando algún juego, o con una bolsa de patatas, ¿no?

El primer número de *PlayStation Magazine* que he comprado fue por casualidad —el Nº28, de abril—, pero me ha gustado tanto que intentaré no pasar sin vuestra revista de ahora en adelante. Pienso que es tan indispensable para un «PSX-adicto» como el móvil para un broker o la mochila para Lara. Viendo que sois tan organizados, aprovecho para plantear unas cuestiones que siempre tuve sobre PSX:

1. ¿Habéis pensado en publicar un «especial recopilatorio de trucos», o hacerlo en vuestra web? Nos sería muy útil a todos, porque estamos hartos de nave... naufragar buscándolos por Internet.
2. Tengo los *Tomb Raider I* y *III*, y aunque me siguen dando ganas de renderizarme y pasarme un buen rato con Larita, empiezo a estar harto de muros, grietas, llaves al otro lado del mundo para la puerta que tengo al lado y palancas que no encuentro porque no sé si existen siquiera... ¿Creéis que *Syphon Filter* o *Metal Gear Solid* son mejores en este sentido?
3. Quiero romper una lanza en favor de *GT* contra *Colin McRae Rally*. Pienso que la sensación de conducción está más lograda en GT, y que *CMRR* disimula sus defectos con los derrapes. Además, es más lento al cargar. ¿Qué opináis?
4. Hablando de juegos de coches, llevo tiempo pensando en comprarme un volante para la PSX, pero tengo mis dudas sobre cuál será el más parecido a la conducción real (pedales, cambio de palanca, dureza y giro del volante...). ¿Cuál me aconsejáis? Espero que seáis sinceros, no me aconsejéis el que os pague comisión, ¿eh?
5. Dado que ya no soy un niño, y pienso que muchos otros usuarios tampoco lo son (todos hemos sentido la necesidad de que a Lara o a alguna de las chicas de *Tekken* se les caiga algún trapito), ¿sabéis si cabe la posibilidad de que aparezca algún CD con contenido un poco más sexy, como lo hay para PC?

Para finalizar, un comentario: creo que los precios de los juegos son demasiado altos, y que si desde un principio no hubiera sido así, no habría tanta piratería. A mí me encanta tener juegos originales con su estuche y su manual, pero creo que no es normal que por el precio de dos juegos me pueda comprar otra consola. También hay piratería en el mercado musical y no por eso un compacto de música te cuesta la mitad que un equipo HI-FI de 160.000 pelas. ¿Se prevé que bajen los precios en el futuro o tendré que ir pensando en el famoso chip diabólico?

Nada más. Saludos a todo el staff y seguid así de bien y con vuestro sentido del humor, se agradece mucho.

José
(Internet)

Si la PlayStation se llegase a regalar con bolsas de patatas fritas, pediríamos asilo político en Urano. Todavia hay clases, incluso entre consolas: ya hay chicles de duro cuyos envoltorios se canjean por una Nintendo 64 (lo decimos absolutamente en serio), y cada chicle viene con una pegatina de algún juego de N64. PlayStation no puede caer tan bajo. Sony regalaría las consolas antes de hacer algo tan ridículo con sus máquinas...

1. Sí, lo hemos pensado, pero continuamos pensando. Se nos da fatal eso de pensar, danos tiempo. En el web es muy poco probable que lo hagamos, porque tenemos poco espacio y preferimos invertirlo en artículos como previews y análisis. No todos nuestros lectores viven en España: muchos nos leen en Sudamérica con meses de retraso, y nuestro web es la mejor forma de mantenerles al día.

2. *Syphon Filter* y *Metal Gear Solid* son mejores que todos los *Tomb Raider* juntos, en todos los sentidos.

3. Cómprate el volante, prueba ambos juegos con él y, cuando lo hayas hecho, nos vuelves a escribir. *GT* tiene muchas y muy grandes virtudes, pero en conducción no le llega a *Colin* a la suela del zapato. O a la suela del neumático, si quieres. ¿Y qué es eso de comparar los tiempos de carga? ¿De verdad te parecen tan importantes tres segundos más o menos como la conducción, los gráficos, la jugabilidad...?

4. Por ahora nadie nos paga comisión, pero te aseguramos que, si alguien lo hiciera, te aconsejaríamos su volante con los ojos cerrados. Como de momento no es así, no tenemos más remedio que darte un consejo sincero: Sting Ray Turbo Shock, el único con palanca para el freno de mano.

5. En la actualidad, la edición alemana de *PlayBoy* está publicando su revista con un CD de regalo: vídeos eróticos para PlayStation. Sólo hemos tenido el «placer» de ver un par de ellos, pero la colección iba a extenderse a lo largo de diez números. Que nosotros sepamos, en nuestro país no hay cosas así. De todos modos, si el gobierno quiere quitarnos de las manos los *juegos violentos*, imagínate qué no haría si nos pillara viendo vídeos picantes con la consola. Seguramente nos crucificarían. La inquisición tiene sus inconvenientes.

En lo que a precios se refiere, tienes toda la razón del mundo. No, no se prevén bajadas de precios, o al menos Sony no ha dicho nada al respecto. No obstante, suponemos que cuando Dreamcast salga a la venta Sony bajará los precios para seguir vendiendo tanto como ahora.

¿QUÉ ES ESO?

Hola, me llamo Jordi y no hace ni un año que tengo mi PlayStation. Todo el tiempo que empleo en ella me parece poco. El otro día vi en una revista de recreativas que creo que se edita en Japón una publicidad de una consola conectada, a través de la entrada de los mandos, a lo que yo creo que es (no entiendo mucho de electrónica) una placa de circuitos. Deduje que sería para hacer funcionar una re-



creativa. Por eso os envío este mensaje, para ver si vosotros sabéis del tema y me decís algo al respecto.
Desde Barcelona, un amistoso saludo.
Jordi Nebot
(Internet)

Es probable que no fuese un anuncio, sino una noticia sobre piratería. En la actualidad, algunos salones recreativos conectan consolas PlayStation a carcasas/monitores de máquinas recreativas. Esto es ilegal, pero ocultan la consola bajo la caja del arcade y sólo se puede saber que es un juego PlayStation al conectar la consola (cuando aparece el logo de PSX en pantalla). Por supuesto, se conecta antes de abrir los establecimientos. La adaptación del mando de PlayStation al circuito del panel de control de un arcade es algo fácil de hacer, y por eso esta nueva rama de la piratería en PlayStation se está extendiendo como una plaga. Es un timo en toda regla, y un perjuicio para todos. Si veis, por ejemplo, una recreativa de *Silent Hill*, sabed que ese juego no ha salido en versión arcade, y que lo que veis es la versión japonesa de *Silent Hill* para PlayStation (éste es, junto con *Tekken 3*, uno de los títulos más pirateados).

HARTO DE ESPERAR

Hola. Soy aficionado a los videojuegos desde los 14 años y jamás me había pasado una cosa como ésta. Estoy enloqueciendo por momentos. Me refiero a la espera a la que nos están sometiendo, no sé si Konami o las distribuidoras, para la salida a la venta de *Metal Gear Solid*. Tengo el juego reservado en la tienda desde el 6 de marzo. Iba a salir el 6 de abril, pero una semana antes de la esperada fecha voy a informarme a la tienda y me comunican que se retrasa, no un día, ni una semana, sino ¡20 días! Bien, lo acepté. Si había esperado un mes ¿por qué no 20 días más? Total, que me presento de nuevo una semana antes en la tienda y me comunican que se vuelve a retrasar hasta el 6 de mayo. Casi exploto de rabia. ¿Es que están incluyendo cosas nuevas en la versión PAL? ¿Se trata de alguna retorcida estrategia de marketing? Por favor, señores de Konami o señores distribuidores, un poco de formalidad. No se puede jugar así con la gente. Si estipulan una fecha, cúmplanla. Pero no nos mantengan a la espera de un juego del que creo que ya deberíamos estar disfrutando.
Logan
(Valencia)

Es una verdadera vergüenza. Y sí, es culpa de Konami, porque ella misma distribuye sus juegos en nuestro país. Los retrasos se deben a la traducción al castellano, que ha tardado mucho más de lo que se había supuesto. Lo que no entendemos es por qué demonios se ha empezado a traducir el juego después de salir a la venta en Japón. ¿Por qué no se programan las secuencias de voz en todos los idiomas al mismo tiempo? Eso supondría un ahorro de tiempo alucinante, y aseguraría que el juego saliese simultáneamente en todo el mundo.
De todos modos, Logan, no estaría de más que echases un vistazo al juego que te da nombre antes de comprar *Metal Gear Solid*, por si sólo te llega el dinero para uno. ¿Demasiado tarde?

SOUL REAVER

Hola, me llamo David (no soy el de la N64) y me gusta mucho vuestra revista y la PSX. Tengo unas preguntas:
1. En el número 28 se incluía una demo de *Soul Reaver*. No sé qué hacer en ese lago con rocas. ¿Me lo explicáis?
2. PSX 2: ¿tendrá la opción de Dreamcast que permite jugar como si fuera de día cuando es de día o jugar como si fuera de noche cuando es de noche?
3. Me gustaría que publicaseis una guía de *Resident Evil* mejor que la del número 1.
4. ¿Trabaja o trabajará para PSX Iguana Games?
Un saludo a todos los lectores y al que me conteste estas preguntas. (Por cierto, ¿cómo te llamas?)
David Fernández Salinas (Asturias)

Pues verás: quien te contesta es nada menos que el responsable de la sección de cartas. Aunque también podría ser *la* responsable. ¿O será un ser andrógino?



¿Hermafrodita tal vez? ¿Asexual? ¿Un ente abstracto? ¿Y por qué, si es uno, habla en primera persona del plural, como Gollum-Smeagol en *El Señor de los Anillos*? ¿Por qué, oh amo? Más pistas en los próximos meses. Por ahora, nos conformamos con contestar a tus preguntas:
1. Tienes que buscar una roca más baja que las demás, a la que puedes subir desde el agua. Desde ahí puedes saltar y agarrarte al saliente de una roca más alta. Sólo busca la manera de subir al principio. Lo demás es fácil.
2. Hablas de un reloj integrado, como el que tenía Saturn. No lo sabemos todavía, pero suponemos que sí. Dreamcast también lo tiene, en efecto. Gracias al reloj integrado de Saturn, en el juego *Nights*, por ejemplo, los gráficos cambiaban según la estación del año en la que estabas (había nieve, sol, lluvia, flores...). Nos encantaría ver algo así en PSX 2, pero eso conlleva una pila de litio bastante cara que incrementaría el precio de la consola. De todos modos, no te hagas ilusiones: los relojes integrados sólo funcionan con los juegos destinados a ello. En Saturn no había ni cinco juegos que hicieran caso al reloj, y en Dreamcast todavía no hay ninguno que haya utilizado la opción de tiempo real.
3. Claro. A nosotros nos gustaría que la directora se cortara el pelo y... ¡oh, por todos los dioses, se lo ha cortado! Tendremos que revisar nuestra lista de chistes sobre ella...
4. ¿Iguana Games? Iguana Games es el nombre de una tienda de videojuegos. Te debes estar refiriendo a Iguana Entertainment. Sí, estos sí están trabajando para PSX, con la conversión de *Shadowman*. También intentaron convertir el clásico *Turok*, que al final se quedó en agua de borrajas.

SOUL REAVER, BORRACHO

Hola. Me llamo Manuel y tengo 16 años. Me gustaría hablar sobre *Soul Reaver* basándome en la demo a la que he jugado (sí, ya sé que es poco en lo que basarse...).
1. Estaba yo saltando de una plataforma a otra cuando, ¡sorpresa! Ralziel sigue volando sin enterarse de que ya ha tocado el suelo. Acto seguido, se sale de la demo.
2. Me encontraba peleando con la lanza contra un enemigo cuando, al clavársela, veo que ésta está a un lado y el enemigo muriéndose y desangrándose en el otro.
3. Pillé a un enemigo, lo lancé contra la pared y... ¡la atravesó!
4. Montones de veces me he caído en lo blanco. Me explico: al mover la cámara, pegado a la pared se puede observar que lo que hay detrás es un inmenso vacío blanco.
5. Otras veces, he proyectado una lanza que también ha atravesado la pared.
6. Hay una especie de faro arriba del todo de la demo. Pues, sin saber cómo, ¡me he caído por allí!
7. También me ha pasado que al tirarme al agua me quedo atrancado. Ralziel se mueve, pero no se desplaza.
8. Varias veces me ha ocurrido que, intentando pillar a un enemigo, él se cae a mi lado y yo sigo en la postura de tenerlo encima.
Los errores argumentales (como el incorrecto color de los ojos de los vampiros, o los brazos y las piernas, que no son así; que a un vampiro no lo mata el agua verde, etc.) no los nombraré por no parecer un entusiasta de los vampiros, cosa que soy, a mucha honra.
También tiene cosas buenas (mejor un juego malo de vampiros que ninguno). *Soul Reaver* es estupendo: los saltos son impresionantes; los detalles, de lujo... A pesar de todo, haré lo que esté en mi mano (mejor dicho: en mi hucha) para comprármelo. Felicito a Eidos y a los

otros dos «de cuyo nombre no quiero acordarme».
Otra cosa, *MGS*: espero que sea el juego más bueno del mundo porque me lo pienso comprar. Pero no veo justo que después de casi seis meses de anuncios en las revistas, fotos, etc. nos hagan esperar más. Yo lo tenía reservado y cuando llegó el deseado día 5 de abril y el proveedor me dijo que se había retrasado el lanzamiento... ¡me acordé de los familiares de Konami! Antes incluso de comprármelo ya me lo habían pedido prestado hasta personas que no tienen consola (por cierto, ¿el emulador de PlayStation es legal?).

Manuel José Franco
(Sevilla)

Es verdad que la demo de *Soul Reaver*, además de corta, falla bastante, pero es que cuando la conseguimos el juego no estaba acabado. No te enfades. Ya verás cómo el juego final no falla tanto. Lo que no entendemos es una cosa: ¿cómo sabes que el color de los ojos de los vampiros es erróneo? ¿Conoces a muchos y todos tienen el mismo color de ojos?
Ya hemos hablado del retraso de *Metal Gear Solid*, menudo desastre. Suponemos que cuando este número aparezca el juego ya estará en la calle. Se acabó la tortura. Esperemos que no suceda lo mismo con *Silent Hill*, el otro juegazo de Konami, que ha salido hace una eternidad en Japón y aquí ni siquiera tiene fecha fijada.
Los emuladores de PlayStation son ilegales. Sony está luchando por acabar con ellos, pero hasta ahora no ha tenido mucha suerte. Hace poco perdió un juicio contra el denominado Bleem, uno de los más famosos. En cualquier caso, no te los aconsejamos (no lo haríamos aunque fuesen legales): no funcionan ni la mitad de bien que las consolas de verdad.

THE LEGEND OF LEGAIA

Hola. Lo primero de todo: felicidades por vuestra revista, sin duda alguna la mejor de todas las publicadas en el mercado; y felicidades por vuestro apartado *feedback*, que es el que más éxito cosecha y el que más me gusta.
1. Os quería comentar la poca extensión y duración de *Resident Evil 2*. Me parece excesivamente corto y fácil, o por lo menos el primer disco, que es el que me acabé en menos de un mes. Sí, puede que un mes parezca mucho, pero que conste que sólo jugaba los viernes: entre semana tenía que estudiar. También he de confesar que de vez en cuando me tuve que apoyar en una guía para algunos puzzles, por lo que retiro en parte lo de *fácil*, pero no retiro lo de que es corto.
2. ¿Cuándo llegará a España *The Legend of Legaia*? Tiene buena pinta ¿no?
3. ¿*FFVIII* es mejor que *Zelda*? ¿Y qué hay *The Legend of Legaia*? ¿Lo habéis probado?

Susana Mallo
(Internet)

1. Es verdad, *Resident Evil 2* era corto. Menos mal que *Silent Hill* es más largo (aunque tampoco es uno de los juegos más largos de PlayStation). La dificultad de los puzzles no justifica la falta de dificultad durante el resto del juego, también es verdad que era fácil.
2. Todavía no hay confirmación sobre su lanzamiento.
3. No hemos probado *Legend of Legaia*, y *Final Fantasy VIII* es del estilo de su antecesor, algo mejor. Ningún *Final Fantasy* tiene nada que ver con *Zelda*. El juego de N64 es de aventuras, por más que los usuarios de N64 insistan en que es de rol. No tienen nada que ver. Como juego de rol, cualquier *Final Fantasy* le da mil vueltas a *Zelda*, claro.

PLAYSTATION 2

Hola amigos/as. Soy un fanático de PlayStation y de las nuevas tecnologías, y me gustaría aprovechar la ocasión para hacer las siguientes preguntas en relación a la próxima consola PlayStation:
1. ¿Va a incluir la opción de jugar a través de Internet?
2. ¿Se van a comercializar cascos de realidad virtual y guantes de datos para, por ejemplo, emular al personaje de Paul de la serie *Tekken*?
Un cordial saludo,

Alberto López
(Internet)

Todavía es pronto para hablar de los detalles de PSX 2 (y sigue sin tener nombre definitivo). No obstante...
1. Puede. Dreamcast se lanzó al mercado en Japón con módem, y en Occidente saldrá sin módem para abaratar gastos (se venderá aparte). Suponemos que Sony observará los resultados de Dreamcast antes de tomar una decisión al respecto.
2. Ojalá. Lo que sí podemos decirte es que al chip Emotion Engine le sobra potencia para eso y mucho más. Para generar verdaderos mundos en 3-D hace falta un formato enorme, y PSX 2 soportará DVD-ROM, así que ¿por qué no?

¡ENVIDIA COCHINA!

Hola, consoleros. Bueno, yo no voy a preguntar nada. A mí lo que me gustaría es pregonar a los cuatro vientos el último logro que he conseguido en un juego. Después de casi un año de intentos, tengo el gusto de decir que he conseguido el oro en los tres permisos de *Gran Turismo*. Algo que comenzó como una manera de pasar el rato acabó convirtiéndose en todo un desafío. Supongo que, como en todas las cosas, habrá algún incrédulo, pero yo sé que en mi garaje hay un Concept Car, un TRD 3000 GT y un Nismo 400R. El Concept Car se puede conseguir ganando las carreras entre coches ingleses y americanos, pero los otros dos ni se venden ni se consiguen ganando nada. Bueno, a excepción de que logres lo que todos ya sabemos, ¿verdad? Sí, ya sé que no soy el primero ni el último que lo ha conseguido, pero para mí ha sido algo especial: no hay nada tan grato como conseguir lo que llevas intentando desde hace mucho tiempo.
Y bueno, nada más, sólo animar a la gente para que lo intente y no únicamente por los coches (porque la verdad es que no son nada del otro mundo), sino por la satisfacción personal. Un abrazo.

Jesús García
(Palencia)

Eres el rey, Jesús. Eso no hay quien te lo discuta (que conste que Jesús García nos ha enviado una tarjeta de memoria con los coches mencionados y las medallas de oro para corroborar lo que dice en su carta). Felicidades. Tendremos que fustigar más a nuestros analistas, porque ninguno de ellos ha logrado llegar tan lejos aún. ¡Eres nuestro ídolo!

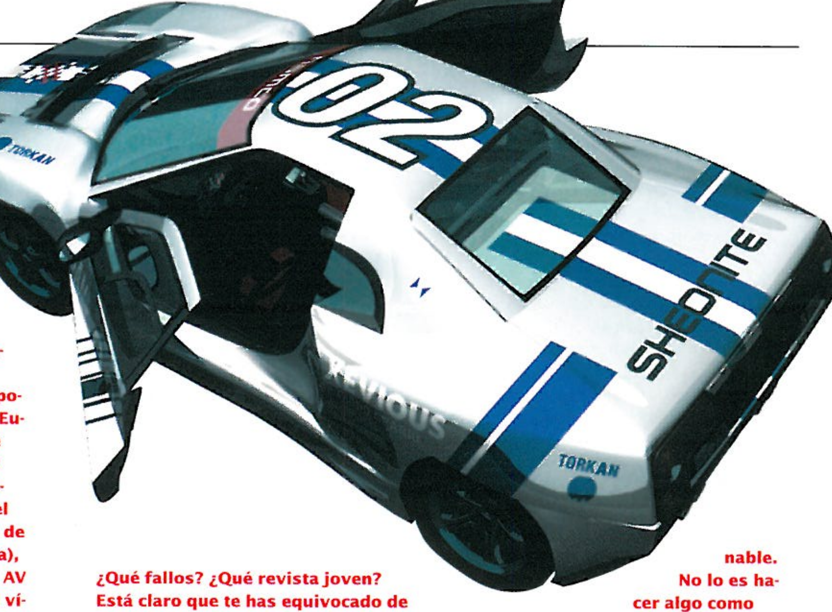
MI *C3 RACING*

Hola, familia. Me alegro de que tengáis la mejor revista de todo el mercado (boing, boing, boing...). Bueno, yo os voy a contar una cosa que me pasa con *C3 Racing*. No es malo: hay gente que ha visto mi versión y dicen que es mejor que *GT*. Y digo *mi versión* porque *en la mía* se pueden apagar las luces, poner las cortas, largas... no se ilumina el alrededor del coche, no se me rompen los faros y tampoco me salen Mercedes, BMW, etc.
¿Qué versión es la mía? No es americana ni japonesa: el juego está en cristiano, pero lo que no entiendo es por qué es diferente al de los demás. La jugabilidad es inmejorable, los escenarios para qué contarte, y los coches apaga y vámonos. Me he pasado el modo Arcade entero y el último coche es el Marcos Mantis azul. También he probado la demo de *C3*, y tiene peores gráficos que el mío. Además, los coches llevan matrícula amarilla y en mi juego no hay matrícula. Y ¿qué es eso de *Max Power Racing*? Por favor...
Es demostrable que tengo el juego. Esta carta puede interesar a los lectores, ya que muchos lo habrán comprado también.
Y, hablando de otra cosa, yo creo que nos deberíais decir qué capacidades tiene nuestra consola. Me refiero a esos puertos que están situados detrás (Parallel I/O y Serial I/O). Me han dicho que se pueden hacer maravillas con el Euroconector. ¿Cómo se graba un juego en una cinta de vídeo? Bueno, y aprovechando la carta, ¿hay algún trabajillo en la revista?

Rubén
(Madrid)

¿El *C3 Racing* que tienes es un juego original? ¿No será una copia piratilla, gamberrete? Lo decimos porque, antes de llegar a nuestras manos la versión acabada de *C3 Racing*, Infogrames nos envió una versión beta idéntica a la que nos describes. En efecto, en aquel juego se podían hacer muchas más cosas que en el que apareció como producto definitivo. Si lo que tienes es la beta a la que nos referimos, pulsa Start, ve a la opción de cámaras y pulsa Select: ¿qué pasa? Si pasa algo, el juego que tienes es ilegal. La buena noticia es que es mil veces mejor que el *C3 Racing* que finalmente salió a la venta. Vaya suerte. Pero escóndelo si la policía viene a verte a casa. *Max Power Racing* es el nombre que Infogrames dio a *C3 Racing* en Gran Bretaña, pero es el mismo juego.
En cuanto a las entradas posteriores de la consola, dependen del modelo de PlayStation que tengas, no todas tienen los mismos puertos. Las que son comunes a todas las consolas son las dos que mencionas y la salida de vídeo donde se enchufa el cable que va a la tele. El Serial I/O es el puerto en el que se enchufa el Link Cable, o cable de enlace, que sirve para conectar dos consolas entre sí. Hay juegos que permiten jugar con dos consolas conectadas y dos teles (*Formula 1*, *Formula 1 '98*, *Wipeout 2097*, *Ridge Racer Type 4*...).

Feedback





El otro puerto, el Paralel I/O, es donde se conectan los cartuchos de trucos como el Action Replay y demás. Hace poco salió al mercado un cartucho de éstos que, al mismo tiempo, funciona como chip multisistema. No es que lo recomendemos, porque es ilegal de cabo a rabo, pero es cierto que no estropea la consola.

Lo que te han dicho del Euroconector es verdad hasta cierto punto. El cable que viene con una consola se conecta al puerto de Euroconector, pero la señal que envía a la tele es una señal RF, de calidad media. En cualquier tienda de juegos de importación puedes comprar un cable RGB para PlayStation, aparentemente igual pero con las pestañas del Euroconector diferentes. La señal RGB es de 24 bits de color (color verdadero): los gráficos son mucho más nítidos que con el cable normal. Sin embargo, el RGB también tiene sus inconvenientes. El primero es que no te permite regular el contraste, el brillo y el color en la tele (aunque intentes cambiar cualquiera de ellos, no podrás). Otro problemilla es que salta el canal AV con sólo encender la consola, de forma que, por ejemplo, no puedes darle a la pausa y ver la tele mientras meriendas para seguir jugando más tarde: mientras esté encendida la consola, el único canal de la tele será el AV.

Por último, la nitidez de la señal RGB está muy bien para juegos en alta resolución, pero los de baja... se ven horribles. La alta definición de la señal hace que los píxeles se vean mucho más, y todos los fallos parecen mucho más graves de lo que son.

El RGB funciona muy bien en consolas como N64 o Dreamcast, que cuentan con *antialiasing*, pero en PlayStation no lo aconsejamos. Todo se pixela demasiado.

Grabar tus partidas en vídeo no podría ser más fácil: desconecta el Euroconector de la tele (el del cable que sale de la consola a la tele) y enchúfalo en el puerto de Euroconector del vídeo. Ahora conecta el vídeo a la tele mediante la salida de antena (si no están conectados ya), enciende la consola, pon el canal AV o INPUT en el vídeo y el canal del vídeo en la tele. ¡Ya está! Ya sólo te queda jugar y, cuando quieras, grabar. Si por alguna razón no consigues hacerlo, escríbenos explicándonos exactamente cuáles son los puertos que tienen tu vídeo y tu tele, y cuáles utilizas para conectar ambas cosas entre sí.

Hombre, la directora nos tiene encadenados a los ordenadores y nos obliga a hacerlo todo sin ayuda de nadie. Tú envía tu currículum, que a lo mejor conseguimos acabar con ella... Por cierto, hay un tal Jon en alguna parte que sabe mucho sobre trucos y que olvidó incluir el remite cuando nos escribió. Si nos estás leyendo, ¡por favor, vuelve, llámanos, estamos preocupados, te queremos!

¡FALLOS!

Hola. En primer lugar, me gustaría felicitar a la redacción por vuestra revista, ya que a pesar de tener algunos fallos, no son tantos como cabría esperar para una revista tan joven. Pero vamos a las cuestiones...

1. Me gustaría que me informarais sobre el Jam!!, porque a pesar de ser nombrado mejor producto en el E3, ninguna revista ha hablado sobre él (si merece la pena, cuánto aumenta la resolución, si sirve para ver los juegos de importación sin necesidad del cable RGB...).
2. ¿Sabéis si *Brave Fencer Musashiden* saldrá en Europa? ¿Cuándo?
3. ¿Será la PocketStation compatible con PlayStation 2?
4. ¿Aumentará la calidad de los juegos de PlayStation ejecutados en PlayStation 2?
5. Creo que hacéis mal cuando puntuáis los juegos, sobre todo en lo que a gráficos se refiere. Cuando le dais tanta importancia a si están en 2-D o en 3-D.
6. También me parece que no debería haber tantos juegos con puntuaciones de 10 en la revista, no creo que haya tantos juegos perfectos.

David Martínez
(Internet)

¿Qué fallos? ¿Qué revista joven? Está claro que te has equivocado de dirección. Esto es *PlayStation Magazine*. Lo más joven que tenemos es la directora, y nació en el Pleistoceno Primario.

1. No hemos informado sobre el Jam!! porque en realidad creemos que no merece la pena: es muy caro y no mejora los gráficos en nada, en lo que a PlayStation se refiere. Es un adaptador para ver en un monitor de ordenador los juegos de PlayStation, en lugar de conectar la consola a la tele. La resolución es la que tenga el juego, y sea cual sea podrás disfrutar de ella en cualquier televisión de 17 o más pulgadas. El Jam!!, como el cable RGB, merece la pena por las mismas razones y para las mismas consolas que antes hemos mencionado: N64 y Dreamcast. Los juegos de PlayStation se ven igual en un monitor que en un televisor. Si tienes un ordenador en la habitación y no tienes tele, a lo mejor quieres gastarte las 10.000 pesetas que cuesta el aparatito, pero no nos parece nada razonable. Y además está el problema del sonido, apenas tiene volumen y tienes que conectar altavoces o auriculares.

Sí, soporta PAL y NTSC, y la señal que emite es RGB, pero para eso cómprate un cable RGB y enchúfalo a la tele, que no cuesta ni la mitad que el Jam!!, y encima te ahorras los altavoces. En la E3 no tienen ni idea. Hace unos años proclamaron a *Super Mario 64* como mejor juego del año, con eso lo decimos todo.

2. Ah, otro más de los títulos de rol que parece que los trague la tierra. No hay manera de averiguar si aparecerá finalmente en Europa, por lo menos de momento.

3. Sí, la misma PocketStation de la consola actual será compatible con la próxima.

4. No creemos que mejoren.

5. Si te refieres a *Resident Evil 2*, no vamos a retractarnos: hacer un juego así a estas alturas es imperdonable. No lo es hacer algo como *Abe's Exoddus*, pero sí *RE2*. *Resident Evil 2* pretende emular una tridimensionalidad ridícula con un sistema prehistórico cuando ya todos los programadores utilizan motores 3-D. Sí, es un gran juego, pero tecnológicamente vergonzoso. Y más viniendo de Capcom, por todos los polígonos del cielo. A lo mejor nos secundas cuando veas *Silent Hill*, lo mismo pero en 3-D y, además, bien hecho. De todos modos, Capcom ya se ha aplicado el cuento (ver Loading, pág. 6).

6. Aquí tienes algo de razón, pero nuestro campo de puntuación es muy pequeño: 1-10. Hemos llegado a un punto en el que los mejores juegos actuales superan con diferencia a los mejores antiguos: no podemos dar menos de 10 a *Metal Gear* cuando el primer *Tomb Raider* ya tenía un 10, y no podemos dar menos de 10 a *Syphon Filter* si es mejor juego que *Metal Gear*. Otras revistas, con un campo de puntuación de 1-100, pueden permitirse puntuar los juegos por encima de 85 sin tener que recurrir al comprometido 100/100. Con una escala como la nuestra, sin decimales ni nada parecido, no tenemos más remedio que recurrir al 10/10 de vez en cuando, y eso no significa que el juego sea perfecto, sino simplemente que es muy bueno. No existe *ningún* juego perfecto, se puntúe como se puntúe, y siempre puede aparecer uno mejor.

De todos modos, para eso están los análisis, para explicar qué es mejor y qué es peor de cada juego *con palabras* y matices, y no con números.

Todas las cartas recibidas se consideran para publicación, excepto si se señala en ellas lo contrario. *PlayStation Magazine* se reserva el derecho a editar las cartas por razones de espacio o claridad. Lo sentimos, pero no podemos responderlas personalmente.



SÁCALO DE SU FUNDA, MÉTELO EN TU MAQUINILLA GRIS, CONÉCTALA, MIRA LOS JUEGOS QUE CONTIENE, PULSA X CUANDO ENCUENTRES EL QUE TE PAREZCA MÁS ATRACTIVO Y JUEGA. ¿LO VES? ES MÁS FÁCIL QUE CAERSE DE UNA SILLA DE GOMA.

Ridge Racer Type 4

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable

No, no puede ser! ¡Pero es cierto! Todo un circuito de tres vueltas de *Ridge Racer Type 4*, la última entrega de la legendaria serie *Ridge Racer* de Namco. El juego combina las emociones de la conducción arcade con un modo Grand Prix bien estructurado, lo que se traduce en uno de los mejores títulos de conducción. Y sin que se apellide *Gran Turismo*. El circuito para un jugador incluido aquí es Edge of the Earth, un viajecito nocturno por la ciudad repleto de pasos inferiores. Conducirás un coche estilo «drift», por cierto, lo que significa que, si levantas el dedo del acelerador al entrar en una curva, ladeas el coche y aceleras de nuevo, pasarás la curva derrapando y sin aminorar en absoluto. Al menos en teoría. Mientras pones esto en práctica, escucha el popurrí de fondo. Recoge muchas de las melodías disponibles en el juego completo.

■ Controles

←→	Izquierda y derecha
◎	Acelerar
◎	Freanare
Ⓐ	Cambiar entre vista interior y exterior

■ Características adicionales

Venga, hombre, si ya te lo sabes todo. Hay 320 coches (y luego más), ocho circuitos adorables, modo de pantalla partida, contrarreloj, prueba extra y jugabilidad a raudales.

■ Información adicional

R4 obtuvo un 10/10 en *PSMag* 28, lo que lo convierte en algo así como un Ferrari entre una legión de competidores tipo Twingo. ¡Bruuum!



Los principiantes conectados deberían dirigirse a la sede web de Namco [www.namco.com] para obtener una guía completa sobre el noble arte del derrapaje.



¿Te mola el *medley* de éxitos del circuito de la demo? Nosotros tenemos el CD de la banda sonora...

Gex: Deep Cover Gecko

■ EDITOR	Proein
■ GÉNERO	Plataformas 3-D
■ PROGRAMA	Demo jugable

En el último plataformas de *Gex* encontramos al lagarto amante de los disfraces correteando por varios niveles temáticos, atizando a los malos y lamiendo moscas (?). El objetivo del juego completo es salvar a la deliciosa agente Xtra de las garras de Rez, el eterno rival de Gex, pero en la demo sólo tienes que completar un nivel denominado Clueless in Seattle. Emplea la cola para zurrar a los malos, o para romper televisores que liberarán moscas: arréales un lametazo para conseguir puntos de vida extra (¡en serio!). También puedes encontrar unos cuantos subjuegos y áreas ocultas: intenta golpear con la cola las estatuas o las lentes de aumento. Ah, y el pasadizo que sale del vestíbulo de la mansión se encuentra en el nivel del suelo, en un hueco oscuro frente al escudo a ras de tierra. Sólo por si te lo preguntabas...

■ **Controles**

Cruceta	Moverse
⊗	Saltar
▢	Golpe de cola
△	Cambiar posición de cámara (mantén pulsado y usa la cruceta para perspectiva en primera persona).
◎	Lametón
L1	Cámara a la izquierda
R1	Cámara a la derecha
L2	Girar cámara para que se sitúe detrás de Gex
R2	Agacharse/sumergirse (en el agua)

■ **Caracteristicas adicionales**

¿Por dónde empezamos? Hay 25 disfraces de Gex, diálogo en inglés a mansalva y 12 niveles. El juego también soporta control analógico, lo que es una buena noticia.

■ **Información adicional**

Deslízate entre las páginas de nuestra sección de PlayTest para lamer el análisis de esta secuela plataformera.

Como era de esperar, nuestro Gex sigue con su rollo peliculero. Y con juegos de palabras en inglés que, de nuevo, no entiende nadie.



Una tele con un montón de moscas alrededor. Un papel de pared a flores. La escena del crimen. Una planta. Un lagarto vestido de Sherlock Holmes. Qué bien.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es **NOTA: Éste no es un servicio de trucos.**

Actua Ice Hockey 2

■ EDITOR	**Infogrames**
■ GÉNERO	**Hockey sobre hielo**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Hombres hechos y derechos patinando sobre hielo y atizándole a un pequeño disco de madera. Los americanos sí que se lo montan bien, ¿eh? Pues ya puedes hacer lo mismo, gracias al último título de *Actua Ice Hockey* de Gremlin. Esta demo contiene un partido entre los New Jersey Angels y los Toronto Norsemen. Puedes jugar como cualquiera de ellos: cuando llegues a la pantalla con los nombres de los equipos arriba y cuatro pads en el centro, pulsa izquierda o derecha para situar tu controlador bajo el equipo de tu elección. Si juegas contra un amigo, haz que sitúe su controlador bajo el otro equipo. Luego pulsa X para empezar. Ahora dedícate a deslizarte arriba y abajo al son de las suaves modulaciones de Mogwai y a golpear el puck en dirección a la portería del rival.

■ **Controles**

⊗	Disparar
⊗	Pasar
△	Aumento de velocidad
◎	Seleccionar al jugador más cercano
SELECT	Opciones de juego
START	Pausa

■ **Características adicionales**

El juego completo alardea de tener 770 jugadores, 31 equipos y una presentación estilo yanqui tan fidedigna que el partido se interrumpe cada 20 segundos para la publicidad. Es broma.

■ **Información adicional**

Dirígete a nuestra sección de PlayTest, quítate los guantes y ataca el análisis.







Cabalga sobre las deliciosas ondas post-rock de Mogwai que acompañan a esta belleza glacial.

T'ai Fu

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	***Aventura/beat 'em up***
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Según los desarrolladores de *T'ai Fu*, Dreamworks Interactive, vamos errados al pensar que sólo los seres humanos hemos dominado el kung-fú. A los tigres tampoco se les da nada mal, y es a un tigre a quien debes controlar en esta aventura en 3-D de artes marciales en plan ninja. La demo aquí incluida presenta un nivel del juego completo. Sólo has de deambular por el paisaje, zurrando a otros tigres y a plantas asesinas mientras te andas con cuidado con abismos (una muerte segura) y charcas de lodo (una muerte lenta y gradual, a menos que escapes). Al recoger *power-ups* renovarás tu energía chi (mostrada en la barra que hay en lo alto de la pantalla), la cual te permite realizar movimientos chi. Pues sí.

■ **Controles**

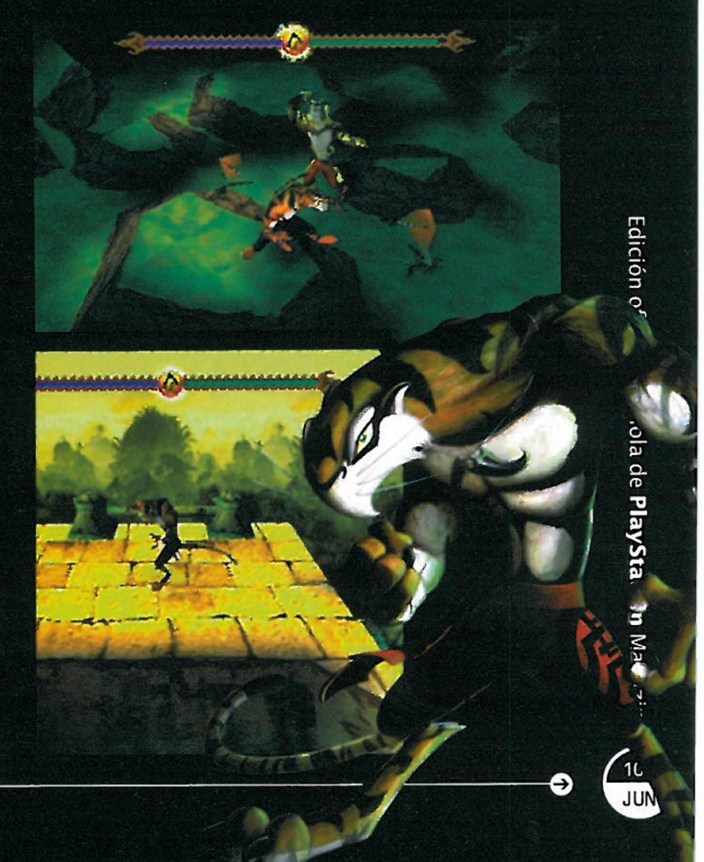
Cruceta	Mover a izquierda, derecha, arriba y abajo
□	Golpear
⊗	Saltar
△	Bloquear/chi
◎	Agarrar/lanzar
L1	Explosión chi
L2	Estado
R1	Agacharse
R2	Finta
(→)+△	Tiro chi
(R1)+⊗	Salto del mono
→, (→)	Embate del leopardo
□, □, □, △	Combo ataque del leopardo (a partir del embate)
[(R1)+⊗]x3, (△)	Combo salto del mono (tras hacer botar al enemigo)
□, □, □, △	Combo contraataque de la mantis (tras bloquear cualquier impacto)

■ **Características adicionales**

El juego completo incorpora 20 niveles atestados de artes marciales, unos 100 movimientos de lucha auténticos y varios ataques con armas muy majas.

■ **Información adicional**

T'ai Fu está analizado en este mismo número y recibe un 5/10. Tal vez sea pelín fácil para la mayoría de consoleros, pero pruébalo y decide tú mismo.



Si buscaras pelea con un animal, ¿te enfrentarías a un tigre? No.

Swing


Swing ha sido descrito como «juegos malabares en un ábaco».

■ EDITOR **Software 2000**
■ GÉNERO ***Puzzles***
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Si te van los puzzles, *Swing* es tu juego. Escoge el idioma, pulsa ◎ para inicio rápido y allá vamos. Bueno, aquí viene lo difícil. Controlas el soporte de la bola que hay en la parte superior de la pantalla. Pulsa ⊗ para seleccionar una bola y luego pulsa ⊗ otra vez para soltarla sobre uno de los conjuntos de balanzas de debajo. Tu objetivo es alinear horizontalmente bolas idénticas en grupos de tres, o en grupos de cinco si es en vertical. Si lo logras, todas esas bolas desaparecerán. Para complicar las cosas, cada bola tiene un peso específico y volcará la balanza si es más pesada que la pila de bolas que hay al otro extremo. Suerte.

■ **Controles**

Cruceta	Izquierda y derecha
◎	Lanzar

■ **Características adicionales**
Presenta los modos de muerte súbita y de misión, así como compatibilidad analógica (¿para qué?) y una opción de dos jugadores.

■ **Información adicional**
Swing es interesante, pero conforma un reto bastante desalentador. Todavía no tiene distribuidor en España, pero si no puedes resistir la tentación: sales@software2000.de

R-Type Delta


Ven a hincarle los dientes a uno de los filetes más legendarios del videojuego.

■ EDITOR **Sony**
■ GÉNERO ***Shoot 'em up en scroll***
■ PROGRAMA **Demo jugable**

La serie *R-Type* fue la mejor sucesión de *shoot 'em up* en *scroll* lateral que agraciase jamás las recreativas. Repletos de jugosos *power-ups*, enemigos varios y una jugabilidad implacable, estos malditos podían hacer que hasta el más experto de los jugadores se arrancara los pelos de frustración. Ahora Irem ha trasladado la experiencia a PlayStation por segunda vez (después de *R-Types*, analizado en *PSMag* 23), y ésta es tu oportunidad de degustar un nivel de explosiones caóticas.

Olvídate de la trama: tú dedícate a ir de izquierda a derecha disparando a todo lo que se mueva. Si aparece un objeto metálico flotante tras destruir un robot volador, asegúrate de pasar por encima de él: es un *power-up*. Añadirá una nueva arma a tu arsenal o producirá una pequeña bola escudo de color naranja que puedes ensamblar a la parte trasera o delantera de tu nave para incrementar tu protección. ¡Buena cacería!

■ **Controles**

Cruceta	Dirección
◎	Disparo normal (manténlo pulsado para obtener una ráfaga láser más potente)
◎	Disparo rápido
⊗	Escudo (desprende la bola escudo de tu nave)
△	Arma inteligente (sólo puedes usarlas cuando has recogido un *power-up*)
L1	Acelerar
L2	Aminorar

■ **Características adicionales**
Es *R-Type*: ¿qué más quieres?

■ **Información adicional**
Vuela hasta la sección PlayTest, donde nuestro análisis premia a *R-Type* con un encantador 8/10.

Big Race USA

■ EDITOR	**Dinamic Multimedia**
■ GÉNERO	**Pinball**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Sí, se trata de otro título de maña con las bolitas perteneciente a la serie *Pro Pinball*. Una vez cargada la demo, tendrás ante ti dos iconos. Al seleccionar el de la izquierda y pulsar ⊗ desplegarás una lista de opciones de juego, mientras que la mesa de pinball de la derecha te enviará directo a la acción. A partir de aquí, entras en el terreno familiar de las máquinas de millón, es decir, cuando la bola se acerque a tus flipers, devuélvela hacia arriba de un buen toque, intentando apuntar a las zonas de *bonus*. Si quieres un efecto cutre total, sugerimos que juegues a «Pinball Wizard».

■ Controles

←	Fliper izquierdo
◎	Fliper derecho
◎	Inicio
⊗	Lanzar bola
L1 o R1:	Empujar la mesa arriba
L2	Empujar a la izquierda
R2	Empujar a la derecha

■ Características adicionales

El juego completo tiene como tema un viaje a través de los Estados Unidos, donde cada mesa representa una ciudad distinta. También se jacta de un gran realismo en la física de la bola, así como de un original modo para dos jugadores.

■ Información adicional

No hemos analizado *Big Race USA* en ningún número, no hace falta que eches mano a tu colección de *PSMag*. Es una simulación precisa, aunque tiene un atractivo limitado para aquellos a quienes no les vaya demasiado el juego real.





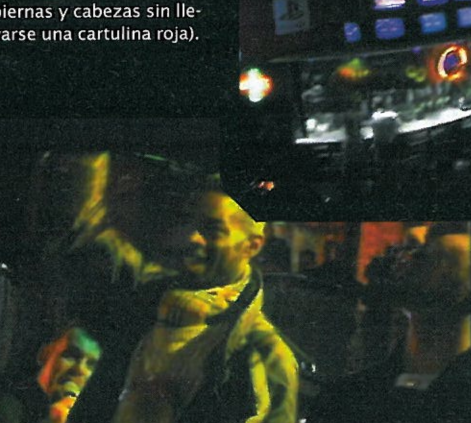
Física suave, gráficos sublimes, casi natural... Pero basta ya de hablar de Reiko Nagase, centrémonos en *Big Race USA*...

Tekken 3

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Torneo**
■ PROGRAMA	**Vídeo**

Reportaje rápido y vertiginoso sobre el Campeonato Mundial del Puño de Hierro de *Tekken 3* celebrado en Londres hace unos meses. Conoce a los competidores, contempla las batallas y pásmate con las azafatas rubias que pasean sin rumbo preguntándose cuándo van a recibir sus 5.000 pelas y su bebida gratis.

Por alguna razón, también estaba lleno de futbolistas (quizá para saborear la oportunidad de patear piernas y cabezas sin llevarse una cartulina roja).



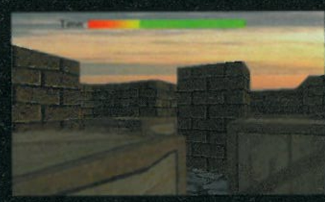
Dato: el torneo de *T3* fue una pasada. Dato: hacía un calor terrible. Dato: el ganador, Ryan Hart, llevaba bufanda. Dato: Ryan Hart era un robot.

¿Problemas con tu CD?
Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

Pandora's Box

■ EDITOR	**Sony (Yaroze)**
■ GÉNERO	**Puzzle**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**





Empujar caja. Cubrir hueco. Saltar. Empujar caja. Empujar caja. Cubrir hueco. Saltar...

Otra impresionante muestra de buen hacer en la Yaroze. *Pandora's Box* es un derivado de diseño robusto del clásico puzzle arcade *Pengo*. Lo único que tienes que hacer es empujar las cajas a los cuadrados rojos y blancos en un tiempo determinado. Sin embargo, dado que es un puzzle, debes planificar con tiento el orden en que las empujas o te quedarás estancado. Y no, no puedes tirar de las cajas una vez que las has empujado (vaya puzzle sería entonces, ¿no?). Pulsa X para saltarte las pantallas de intro y jugar.

■ Controles

Cruceta	Mover adelante, atrás, izquierda y derecha
◎	Saltar (para ver el mapa con mayor claridad. No es que puedas saltar por encima de las cajas)
△	Empujar
SELECT	Abortar nivel
START	Pausa

EL MES QUE VIENE

OMEGA BOOST

SEGURO QUE HEMOS CONSEGUIDO DESPERTAR TU CURIOSIDAD. LEE NUESTRO VEREDICTO SOBRE ESTE *PANZER DRAGOON* DE PLAYSTATION EN *PSMag* 31.

STAR WARS EPISODIO I:

LA AMENAZA FANTASMA

CONTINÚA EL SECRETISMO ALREDEDOR DE LA ESPERADA LICENCIA DE LUCASARTS. ROMPAMOS LAS BARRERAS.

CRASH TEAM RACING

CRASH, SÍ. EL MISMO. BANDICOOT SE MONTA EN KART, COMO ¿MARIO?

Y ADEMÁS...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

URBAN CHAOS, WINKS, CARMAGEDDON, V-RALLY 2, LEGEND OF KARTIA, APE ESCAPE, EVIL ZONE, NBA PRO '99, RAMPAGE 2, BIG AIR, MARVEL VS STREET FIGHTER Y MUCHOS OTROS.







COMPRA - VENTA - CAMBIO DE VIDEOJUEGOS - NUEVOS Y USADOS

ENVÍOS EN 24 HRS, RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA



CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64- PLAYSTATION ETC.

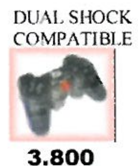
PEDIDOS TLF 96.539.34.75







DUAL SHOCK COMPATIBLE	DUAL SHOCK SONY	ACTION REPLAY	MEMORY CARD	METAL GEAR SOLID	VOLANTE MAD CATZ	CABLE RGB ESTEREO
3.800	4.500	4.990	2.100	7.990	11.900	2.990

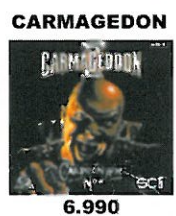









TÁI FU	BICHOS	APOCALYPSE	CARMAGEDON	BREATH FIRE 3	FIFA 99	MEDIEVIL	UEFA	HARD EDGE
7.990	7.490	7.990	6.990	6.990	6.990	7.490	6.990	6.990





SPORT CAR GT	COLIN McRAE	COLONY WARS	CIVILIZATION 2	COOL BOARDERS 3	CRASH BANDICOOT 3	FORMULA1 98	ROLL CAGE	MONKEY HERO
6.990	7.990	6.990	7.990	6.990	6.990	7.490	7.490	6.990










SOUL REAVER	RETALIATION	RESIDENT EVIL 2	ISS PRO 98	RIVAL SCHOOLS	SPYRO	TOCA 2	TOMB RAIDER III	EXODDUS
7.990	6.990	7.490	7.990	6.990	6.990	7.990	7.990	7.990





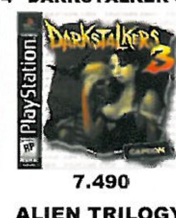





MOTO RACER 2	TEKKEN 3	ASTERIX	NEED FOR SPEED 4	DARKSTALKER 3	LUCKY LUKE	RIDGE RACER 4	GEX COVER G	SILENT HILL
6.990	7.990	6.990	7.990	7.490	7.490	7.490	7.990	











MICKEY	TOMB RAIDER	ISS PRO	ODDYSEE	ALIEN TRILOGY	TOMB RAIDER II	HERCULES	STREET FIGHTER 3	GRAN TURISMO
3.490	4.490	3.990	3.990	3.990	4.990	3.490	7.490	3.490










TUS TIENDAS START GAMES EN:

JUAN CARLOS I,47	C/BONO GUARNER, 10	CRISTOBAL SANZ,26	ENTENZA, 22
JUNTO PLZ CASTELAR	JUNTO ESTACIÓN RENFE	FAX 965389189	TLF 965525104
03600 ELDA (ALICANTE)	ALICANTE TLF 965921106	ELCHE (ALICANTE)	ALCOY (ALICANTE)

EN ELDA GAME BANK- MAQUINA DE ALQUILER DE VIDEOJUEGOS - PELICULAS EN DVD Y CD´S DE MUSICA 24 HORAS

PROXIMAMENTE EN TODAS TUS TIENDAS START GAMES PRECIO ALQUILER 300 UN DÍA + 100 PTS CADA DÍA ADICIONAL


ÚNETE AL CLUB DABLO
DIVER tienda
ACUMULA DABLITOS Y CONSIGUE ESTOS FABULOSOS PREMIOS
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACEN
TLF: 952 612 544
CATÁLOGO INTERNET
http //www.divertienda.com
CLUB DABLO
QUEMA EL ABURRIMIENTO
Solicita ya tu tarjeta
Entréguese este PREMIO AL SOCIO Miguel Jiménez Jiménez
Ganador del Sorteo CLUB DABLO mes de Mayo de 1999
Diver Tienda (Club Dablo)
PAMPLONA
Válido por: "UN EQUIPO MUSICAL"
CLUB DABLO
LIGA
SIZE 5
Quema el aburrimiento





!COPIAR ES DELITO!

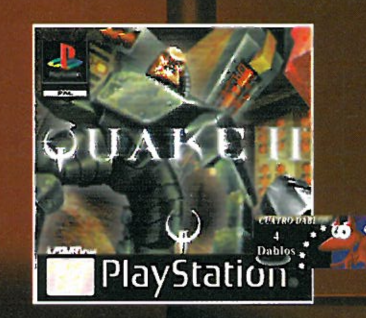
CONSOLA + DUAL SHOCK
+BOLSA CONSOLE CASE
+MEMORY
+CONTROL DIGITAL
23.900*

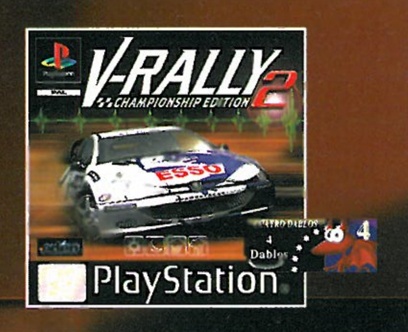
*OFERTA LIMITADA



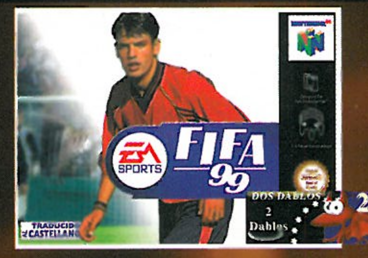
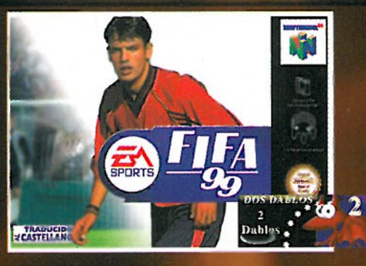




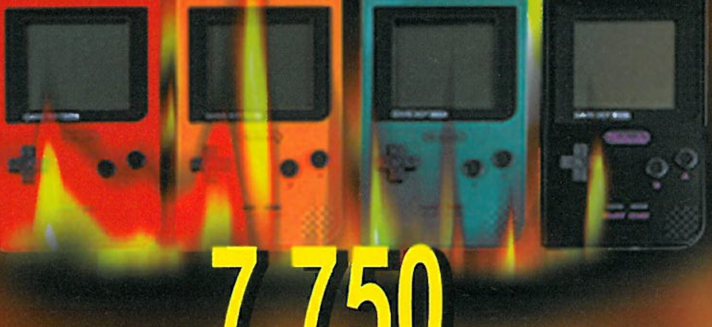




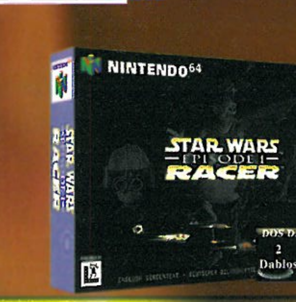
GRAN TURISMO
+ VOLANTE
MAD CATZ
13.490*

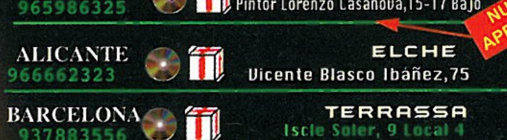



CATÁLOGO web INTERNET
http://www.divertienda.com







7.750



ALICANTE 965230210	ALICANTE	Calvo Sotelo, 5
ALICANTE 965986325	ALICANTE	Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo
ALICANTE 966662323	ELCHE	Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715	SANTUTXU	Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956768946	LA LÍNEA	Clavel, 43
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19
GRANADA 958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN 953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO	Pepe Maguregui, 2
MADRID 918893890	ALCALÁ DE HENARES	Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686	Velez Málaga AXARQUÍA	Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA	Juan Gómez Juanito, 11
MÁLAGA 952347058	MAVI	Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880	RONDA	Jose Maria Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074	PAMPLONA	Sancho Ramírez, 15
SEVILLA 954386802	SEVILLA	Plz. San Antonio de Padua, 7
VALENCIA 962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

NUEVA APERTURA

VENTAS EN CD - ROM

SERVICIO A DOMICILIO

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900



PLAYSTATION + PACK PERIFÉRICOS

23.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

CABLE EURO-AV (RGB) — 5.700

CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) — 1.990



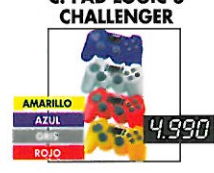
CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA — 2.990



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2 — 5.490



C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER — 4.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)



C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT — 4.390

C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER — 6.990



CONTROLLER — 2.100 (GRIS, NEGRO)



CONTROLLER DUAL SHOCK — 4.500 (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)



JAM!! — 11.900



JOYSTICK ANALOG — 9.900

JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE — 5.990



JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR — 6.990



LINK CABLE — 3.500



LINK CABLE LOGIC 3 — 1.490



MALETIN CONSOLE CASE — 3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 — 4.990



MALETIN JUEGOS CD CASE — 2.100



MEMORY CARD SONY — 2.100 (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)



MOUSE (RATÓN) — 4.200



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — 5.990



MULTI TAP — 4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) — 4.900



PISTOLA G-CON 45 — 6.990



P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT — 8.990



PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT — 7.990



RFU ADAPTOR (VERSION 2) — 3.500

THE GLOVE — 10.990



ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE — 5.490



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT — 8.990



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2 — 11.990



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — 11.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL — 12.990



VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL — 12.990



V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO — 15.990



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Moreria, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 NUEVO CENTRO
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32. A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es



CENTRO MAIL

www.centromail.es

Ven a co

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.












































ABE´S ODDYSEE 3.990	ACTUA SOCCER 3.490	ACTUA SOCCER 3 4.990	ADIDAS POWER SOCCER 3.490	AIR COMBAT 3.490	ALIEN TRILOGY 3.990	BATMAN & ROBIN 3.990
BLAM! MACHINEHEAD 1.990	BUST-A-MOVE 2 3.990	COMMAND & CONQUER 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT CONS.	CONSTRUCTOR 3.990	COOL BOARDERS 2 3.490	CRASH BANDICOOT 3.490
CRASH BANDICOOT 2 3.490	CROC 3.990	DARKLIGHT CONFLICT 1.990	DESTRUCTION DERBY 3.490	DESTRUCTION DERBY 2 3.490	DOOM 3.990	EL MUNDO PERDIDO 3.990
FANTASTIC FOUR 3.990	FINAL FANTASY VII 3.490	FORMULA 1 3.490	FORMULA 1 ´97 3.490	FORSAKEN 3.990	G-POLICE 3.490	GRAN TURISMO 3.490
GRAND THEFT AUTO 4.990	HEART OF DARKNESS 4.990	HERCULES 3.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO 3.890	INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890	JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 3.990	LOADED 3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 3.990	MICKEY´S WILD ADVENTURE 3.490	MICRO MACHINES V3 4.490	MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990	MOTO RACER 3.990	PANDEMONIUM 3.490	PORSCHE CHALLENGE 3.490
PROJECT OVERKILL 3.990	RAYMAN 3.290	RESIDENT EVIL 3.990	RIDGE RACER 3.490	RIDGE RACER REVOLUTION 3.490	ROAD RASH 3.990	SCARS 4.990
SHADOW GUNNER 4.990	SOUL BLADE 3.490	SOVIET STRIKE 3.990	SPACE JAM 3.990	SUPER CROSS ´98 3.990	TEKKEN 3.490	TEKKEN 2 3.490
TENNIS ARENA 4.990	TIME CRISIS 3.490	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990	TOMB RAIDER 4.990	TOMB RAIDER II 4.990	TOSHINDEN 3.490	TOTAL DRIVIN´ CONS.
TRUE PINBALL 3.990	V-RALLY 4.990	V2000 4.990	WIPE OUT 3.490	WIPE OUT 2097 3.490	WORMS 3.990	XENOCRACY 4.990

CENTRO MAIL





www.centromail.es

nocernos

NOVEDADES



ABE'S EXODDUS — 8.490

AKUJI THE HEARTLESS  — 8.490

ALL STAR TENNIS '99  — 7.490

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS — CONS.

APOCALYPSE  — 8.490

ASTERIX  — 7.490

BICHOS  — 7.990

BLOOD LINES  — 6.990

BLOODY ROAR 2  — 7.490

BOMBERMAN  — 7.490

BOMBERMAN FANTASY RACING — 7.490

BUGS BUNNY LOST IN TIME  — CONS.

BUST-A-MOVE 4  — 6.990

CIVILIZATION II  — 8.490

COOL BOARDERS 3  — 7.990

CRASH BANDICOOT 3 WARPED  — 7.990

CROC 2  — CONS.

DARK STALKERS 3 — 7.490

DREAMS  — 7.490

DUKE NUKEM: TIME TO KILL  — 8.490

FIFA '99  — 7.490

FORMULA 1 '98  — 7.990

GEX: DEEP COVER GECKO  — 8.490

GLOBAL DOMINATION  — 7.490

GUARDIAN'S CRUSADE — 8.490

HUGO  — 7.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98  — 6.490

KENSEI SACRED FIST  — 7.990

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER  — 8.490

MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER  — 7.490

MEDIEVIL  — 7.990

METAL GEAR SOLID — 8.990

METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE  — 13.900

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2  — 7.490

MONKEY HERO  — CONS.

MORTAL KOMBAT 4  — 8.490

MOTO RACER 2  — 7.490

MUSIC  — 6.990

NBA LIVE '99 — 7.490

NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE  — 7.990

POPULOUS III: EL PRINCIPIO  — 7.990

PRO 18: WORLD TOUR GOLF  — 7.490

PRO BOARDER  — 7.990

R-TYPE DELTA  — 6.990

RALLY CROSS 2  — 6.990

RESIDENT EVIL 2 — 7.990

RETRO FORCE  — 7.490

RIDGE RACER TYPE 4  — 7.990

ROLLCAGE  — 7.490

RUGRATS: SEARCH FOR REPLAR  — 7.990

RUNNING WILD  — 6.990

SPORTS CAR GT  — 7.490

SPYRO THE DRAGON — 7.990

STREET FIGHTER ALPHA 3  — 7.490

STREET FIGHTER COLLECTION 2  — 6.990

T'AI-FU  — 8.490

TANK RACER  — 7.490

TEKKEN 3  — 8.490

TENCHU STEALTH ASSASSINS  — 8.490

THE GRANSTREAM SAGA — 6.990

TIGER WOODS '99  — 7.490

TOCA TOURING CARS 2  — 8.490

TOMB RAIDER III  — 8.490

TRIPLE PLAY BASEBALL 2000  — 7.490

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99  — 7.490

V-RALLY 2  — CONS.

VIVA FOOTBALL — 6.990

WARZONE 2100  — 8.490

WCW/NWO THUNDER  — 8.490

WING OVER 2  — 8.490



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN ESPAÑA
nYko
GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante
965 71 80 7
965 70 38 3
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 0
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40
BALEARES
• IBIZA: C/. Via Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Via, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• C/. Torroella de Montgri, 5 - Tel. 933 11 81 2
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca Españ Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Mendez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 0
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• C/. Castillo, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 8
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27
SERIE PLATINUM
GRAN TURISMO
FINAL FANTASY VII
PlayStation
LOS BOMBAZOS DEL AÑO A MITAD DE PRECIO!
JOGCON
namco
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, COMPATIBLE CON R4, GRAN TURISMO 2 Y ADEMAS CON FORCE FEEDBACK!
STREET FIGHTER ALPHA 3
BLOODY ROAR
PELEAS BESTIALES!
CARMAGEDDON
CORRE, DESTRUYE, ATROPELLA Y GANA!
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
CAPCOM VUELVE MAS FUERTE QUE NUNCA
nYko
PHANTOM DRIVE
• Vibración para juegos compatibles
• Control sensibilidad
• Analogo/digital
• Fácilmente acoplable a la mesa
• Pedales separados
• LEDs para funciones de acelerar, frenar, etc.
Compatible con PSX y N64
MGK OS OFRECE DIRECTAMENTE DESDE USA LOS ACCESORIOS MAS GUAPOS DEL MERCADO!
TARJETA MEMORIA 8X
8 VECES LA CAPACIDAD DE ALMACENAJE QUE EL ORIGINAL DE SONY
DISPLAY DIGITAL LED
120 BLOQUES DE DATOS!
TARJETA MEMORIA 72X
72 VECES LA CAPACIDAD DE ALMACENAJE QUE EL ORIGINAL DE SONY
DISPLAY DIGITAL LED
1080 BLOQUES DE DATOS!
NO DEJES DE VISITAR NUESTRA WEB Y TIENDA VIRTUAL:
www.mgk.es
GAME BOY
PC
...Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!
SOCIO
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTUR
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios



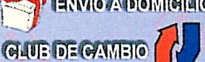
SPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269



Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.



BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

ENVIO A DOMICILIO

CLUB DE CAMBIO

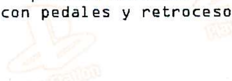
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

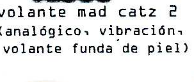


.900 — ...ystation + dual shock + disco demo

23.990 — playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb. + disco demo





8.990 — pistola assassin con pedales y retroceso

11.990 — volante mad catz 2 (analógico, vibración, volante funda de piel)

14.490 — volante dual force



22.990 — ...ystation + dual shock + ...ando + memory card 1 Mb. + disco demo
















Precio	Artículo
4.500	dual shock
3.990	dual shock blaze
3.990	joystick devastator
2.100	control pad
2.100	memory card
4.990	pack periféricos
2.500	maletín juegos cd case

ROJO, TRANSPARENTE, AMARILLO, VERDE, AZUL, NEGRO

NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA



Haz tu reserva de Bugs Bunny o V-Rally 2 ...



Bugs Bunny **7.990** — V-Rally 2 **8.990**



... y elige uno de estos juegos de REGALO*











EX. SNOW BREAK · FRENZY! · IZNOGOUD · LAST REPORT · MEGAMAN 8 · MOTORHEAD · MOTORMASH · N20 · TOTAL DRIVIN

*Oferta limitada para las 100 primeras reservas



METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK — **12.990**

METAL GEAR SOLID — **8.490**

GRATIS ESTA FANTASTICA PEGATINA PARA TU CONSOLA Y UNA DEMO DE SILENT HILL AL COMPRAR METAL GEAR EN GameSHOP









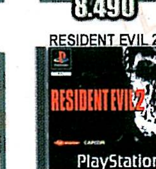
















Juego	Precio
ANNA KOURNIKOVAS	7.490
ASTERIX	7.490
BICHOS	7.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN F. RACING	7.490
CIVILIZATION II	8.490
DARKSTALKERS 3	7.490
HUGO	7.490
KENSEI	8.490
MONACO GRAND PRIX 2	7.490
MARVEL VS. STREET F.	7.490
MONKEY HERO	8.490
NEED FOR SPEED IV	7.990
NO FEAR	8.490
PUMA SOCCER	7.490
R-TYPE DELTA	6.990
RESIDENT EVIL 2	7.490
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
SOUL REAVER	8.490
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490

PLATINUM













Juego	Precio
BATMAN & ROBIN	3.990
BLOODY ROAR	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
CRASH BANDICOT 2	3.490
FORMULA 1 '97	3.490
RAYMAN	2.990
RESIDENT EVIL	3.990
BLOODY ROAR	3.990
SOUL BLADE	3.490
SUPER CROSS '98	3.990















GRAN TURISMO — **3.490**

FINAL FANTASY VII — **3.490**

REGALO DE UNA DEMO DE FINAL FANTASY VIII

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Avda. Galaroza, 1
21006 - Huelva
Tlf.: 959231514

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MADRID
Casimiro Escudero, 11
Metro Carabanchel
28025 - Madrid
Tlf.: 914658194

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977338342

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIGO
Plaza de la Princesa, 3
36202 - Vigo
Tlf.: 986220939

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775



SI TIENES UNA TIENDA, O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

967 505 226


KONAMI


PlayStation